
TE REGALAMOS TU ENTRADA AL eGS ENTERATE COMO
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
POSTER DOBLE
VIEWTIFUL JOE
P.N. 03
EN ESTE NUMERO:
XIII GCN
KIRBY AIR RIDE GCN
AUTO MODELLISTA GCN
XGRA GCN
EXTREME-G RACING ASSOCIATION
RESIDENT EVIL
CODE VERONICA
EL TERROR INVADIRA
TU GAMECUBE
STAR WARS
REBEL STRIKE
ROGUE SQUADRON III
Año 12 No. 10
Precio $20.00 M.N.
0 10722 57571 7 10
NINTENDO POWER
P.N. 03
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

¡EN ESPAÑOL!

ES TIEMPO DEL DUELO...

Yu-Gi-Oh!™

Llega a México el juego del momento en TÚ idioma



¿Estás interesado en comercializar el juego de tarjetas de Yu-Gi-Oh! en tu negocio?
Escribenos un correo electrónico a ventas@arlequin.com.mx
ó llamanos al (55) 55.25.06.55

DISTRIBUIDOR DE UPPER DECK COMPANY PARA MÉXICO

WWW.YUGIOH.COM.MX

SUMARIO

DR. MARIO 4

NUESTRA PORTADA 8
STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE GCN

NINTENSIVO 12
WARIO WORLD GCN

PERSPECTIVA CN 24

GANADORES DEL CONCURSO 26
TLOZ: OCARINA OF TIME / MASTER QUEST BONUS DISC

NINTENDO POWER
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE AGB 52
PRODUCT NUMBER 03 GCN 66

CEMENTERIO 28
CENTRO DE ENTRENAMIENTO 33

A FONDO
KIRBY AIR RIDE GCN 36
EXTREME G RACING ASSOCIATE GCN 74
XIII GCN 77
AUTO MODELLISTA GCN 86
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA GCN 90

EXTRA 50
ENTERATE DE TODO
LO RELACIONADO CON EL EGS

GALERIA D'ADELEINE 60
EL OJO DEL CUERVO 62
TOP 10 64
SOS 82
ULTIMA PAGINA 96

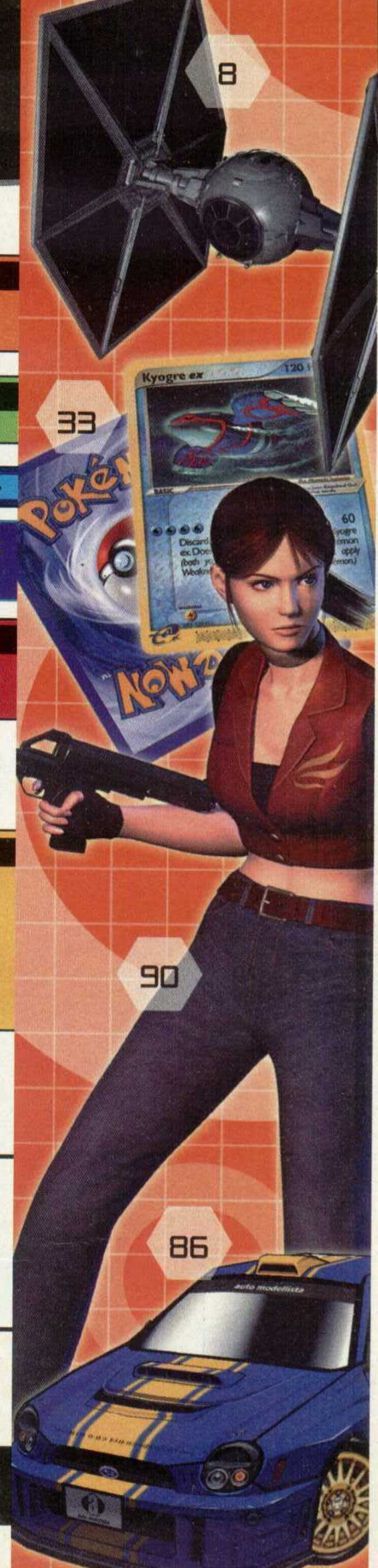
POSTER DOBLE
PRODUCT NUMBER 03
VIEWTIFUL JOE







ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO



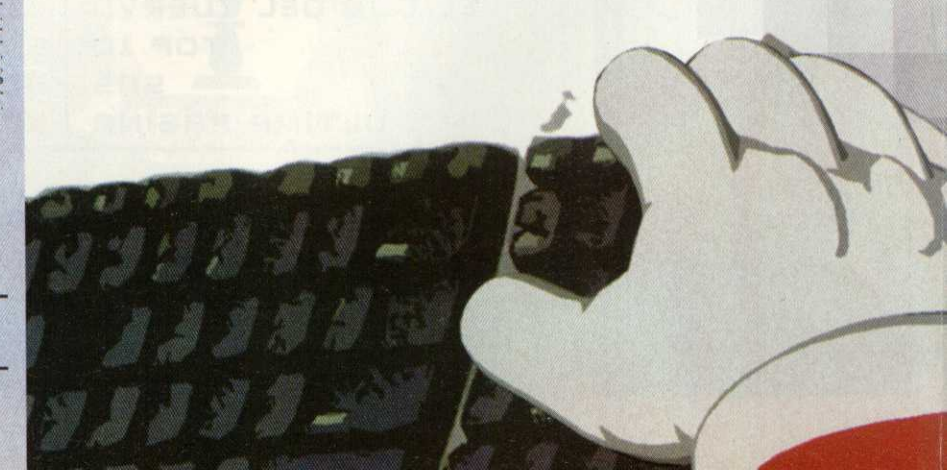
Editorial

Octubre 2003

Este mes nos trae varias cosas buenas para los sistemas de Nintendo, como Auto Modellista, el gran título de Capcom que está hecho totalmente en Cel Shaded o Code Veronica, una de las partes más interesantes de la serie de Resident Evil; además te presentaremos toda la información de XIII, XGRA y muchos otros títulos que tanto furor han causado desde que fueron anunciados y lo mejor de todo es que a partir de este mes los licenciatarios comienzan a lanzar sus títulos fuertes, así que manténte pendiente y checa los A Fondos que te presentamos en esta edición para que cheques que juego es el que te agrada más.

También te traemos la segunda parte del Nintensivo de Wario World, así como artículo de P.N. 03 y la segunda parte de Final Fantasy Tactics Advance que llegan directamente de Nintendo Power. Y Recuerda que ya puedes entrar a la página de internet de Club Nintendo, donde encontrarás bastante información sobre todo lo relacionado con la gran N.

Por último te recordamos que puedes mandarnos todas tus dudas, sugerencias y comentarios a nuestra nueva dirección o bien a: clubnin@clubnintendomx.com, así que no se diga más e iniciemos con toda la información que encontrarás en este número de tu revista Club Nintendo.



ISSN 0188-7610

Año XII #10 Octubre 2003

PRODUCCION
Clubnin

DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PUBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACION
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"

CORRECION DE ESTILO
Mayra T. Anaya

ASISTENTE DE INVESTIGACION
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GRAL. INT./ VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Sergio Carrera
DIRECTOR GENERAL DE MARKETING
Germán Arellano

EDITORIAL TELEVISA CONTINENTAL

DIRECTORES GENERALES
México: Ernesto Cervantes
Zona Centro: Francisco Campos
Zona Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards
DIRECTORES DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: Rosario Sánchez Robles
DIRECTORES DE CIRCULACION
Internacional: Armando Merino
México: Jorge Morett
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez
DIRECTORES DE MARKETING
U.S.A. y Zona Norte: Luis León
México: Lorena Díaz
DIRECTORES DE PRODUCCION
Internacional: Fral Zarraga
México: Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE DE COMERCIALIZACION MEXICO
Ricardo Lopez Iñiguez
Director Internacional: José R. Vila
Director Colombia: Beatriz Pizano de Narváez
Director Cono Sur: María Eugenia Goiri
Director Ecuador: María Teresa Solano
Director U.S.A.: Yolanda Jordana
Director Perú: Cecilia Salinas
Director Puerto Rico: Pilar Rodríguez Sallaberry
Director Venezuela: Elizabeth Castillo

EDITORA EJECUTIVA
Ana María Echeverria
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Francisco Gonzalez G.
PRODUCCION
Pablo Mendoza Hdez.



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 12 N° 10. Fecha de publicación: octubre 2003. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 04 de febrero de 2003, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número.

© **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33.

© **CLUB NINTENDO**. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia**: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela**: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador**: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina**: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. **Chile**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70


GAME BOY ADVANCE SP
Nuevo Game Boy Advance SP
Ahora en flame



¿Qué onda mi Doctor? antes que nada quisiera felicitarlo por su grandiosa sección y su gran revista pero vamos al grano; soy nuevo en esto del GameCube y tengo algunas preguntillas:
1.- ¿Qué significa I.S.S.S?
2.- ¿Es cierto que se puede conectar el AGB al GameCube como control?
3.- En la versión Ruby y en la versión Sapphire de Pokémon, ¿no hay una especie de time capsule para cambiar Pokémon de las versiones anteriores?
Espero que publiquen mi mail en su revista. De antemano gracias y les repito que su revista es genial.
Jorge Ledesma Castro

Gracias a tí por escribirnos, a continuación responderé tus preguntas, para que de una vez por todas salgas de dudas.
1.-Comúnmente empleamos varias abreviaciones en nuestra revista y una de ellas es la que mencionas "I.S.S.S." con lo que nos referimos como termino genérico al exitoso juego de Konami "International Super Star Soccer".
2.- Efectivamente, el Game Boy Advance puede y podrá ser utilizado como control en el Nintendo GameCube para varios juegos, ya que por ejemplo, si utilizas tu Game Boy Player, puedes conectar tu AGB al GCN y así puedes usarlo como control en lugar de usar un control normal de GameCube, de igual manera, podrás usar tu Game Boy como control en juegos como Final Fantasy Crystal Chronicles que saldrá en febrero del próximo año.
3.- Esta es otra de las preguntas que más a menudo nos llegan aquí a la redacción, y la respuesta es muy sencilla, ya que definitivamente no hay ningún Time Capsule en el juego de Pokémon Ruby o Sapphire que te permitan cambiar Pokémon de las versiones anteriores, y es por ello que deberás capturar nuevamente a tus personajes, así como entrenarlos y evolucionarlos para tener un equipo poderoso en las versiones de AGB.

+

Hola, definitivamente no es necesario que les escriba todas la flores acostumbradas, ya que ustedes saben perfectamente cuales son sus puntos fuertes, así como sus puntos débiles. Por un lado quiero comentarles que he leído esta revista desde la primera edición y me ha sido de mucha ayuda, por ello quiero expresar en esta carta, mi admiración, ya que después de tantos años de videojugador, siento una gran admiración por todos ustedes, todos los miembros de la revista y por supuesto, de Guz Rodríguez. La segunda La razón son unas dudas que me tienen consternado, así que espero me ayuden en esta ocasión:
1.- ¿Por que aún no está lista la página de Nintendo?
2.- ¿En el juego de Mario Kart Double Dash se va a incluir el modo de juego tradicional (un solo jugador por kart) o sólo será de la forma anunciada?
3.- ¿En el juego de Final Fantasy Crystal Chronicles será totalmente necesario tener cuatro GBA para poder participar cuatro jugadores simultáneamente?
Bueno, eso es todo, muchas gracias.
Mario Olvera

¿Qué tal Mario?, gracias por todos los comentarios que nos escribes, nos da mucho gusto saber de lectores como tu que nos han leído desde el primer ejemplar que saliera ya hace más de 12 años,
pero más gusto nos da el que la información que manejamos te haya sido de gran utilidad.
1.- La página oficial de Nintendo para toda latinoamérica ya está lista para accesar, la dirección es: www.clubnintendo.com.mx donde encontrarás mucha información de gran utilidad sobre todo lo relacionado con Nintendo.
2.- Nos han llegado muchas cartas con esta pregunta, ya que es todo un cambio radical para el concepto de Mario Kart el hecho de que ahora sean 2 personajes por Kart y no 1 como se acostumbraba desde el primer juego que salió para el SNES. Y como te habíamos comentado anteriormente, Mario Kart: Double Dash!! fue diseñado únicamente bajo el concepto de piloto y copiloto por ello, no es posible cursar ninguna carrera con un solo personaje por Go Kart.
3.- La versión de Final Fantasy para el Nintendo GameCube podrá ser jugada de varias formas, dependiendo de si juegas individual o en modo multiplayer, por ejemplo, si juegas tu solo, podrás usar tu control tradicional del Nintendo GameCube o si lo prefieres, puedes usar tu Game Boy Advance como control. Pero si lo que quieres es participar el la modalidad multiplayer, ahí si forzosamente los 4 tendrán que usar el Game Boy Advance como control ya que mediante la pantalla del AGB, podrás ver todos los comandos, lo que en la pantalla de tu televisión serían un tanto complicado manejar.


La fantasía será para 4 jugadores

+

Hola doctor, ¿cómo estás? Ojalá que bien, pero hablando de otras cosas, es una pregunta fácil. Hace algún tiempo se hizo una buena animación de Pokémon para la televisión y, hoy ya ha pasado mucho de moda, hasta algunos de sus fans ya se han olvidado de ese programa y de que se trata, por que lo quitaron de todos los canales de televisión donde se transmitía y por ello, mis preguntas son las siguientes:
1.- ¿por qué aún seguirán haciendo juegos de Pokémon si ya paso de moda hace más de dos años?
2.- ¿por qué no hacen juegos de GCN, sobre los programas animados que ya están de moda como Medabots, Yu-gi-oh y Beyblade?
Bueno esa es mi pregunta hasta ahorita, ojalá que me publiquen mi mail en la revista por favor.
Se despide su gran admirador de Club Nintendo, adiós.

Yordi Jiménez Arenas

Si bien es cierto que el programa de televisión de Pokémon dejo de salir al aire desde hace algún tiempo, también es muy cierto que el concepto y fenómeno Pokémon sigue latente en el gusto de miles y miles de video jugadores alrededor del mundo, tanto es así que siguen apareciendo juegos para Game Boy Advance como las versiones Ruby y Sapphire, así como otros tantos próximos a salir para el Nintendo GameCube a fin de este año, además de las tradicionales Pokémon Trading Cards, con lo que nos damos cuenta que la fiebre amarilla sigue y seguirá dando de que hablar y por supuesto, en el gusto de muchos de nosotros.
Pasando a la segunda pregunta, Nintendo junto con los licenciatarios siempre procuran brindar a todos los videojugadores lo más fresco en la industria y sobre todo con las novedades que ocurran en el momento, por ejemplo, en el caso de Medabots, ya se lanzaron varios juegos para el Game Boy Advance, unos de peleas y otros tipo RPG, asimismo, en este mismo mes, saldrá a la venta otro juego de Medabots pero esta vez para el Nintendo GameCube y llevará el nombre de "Medabots: Infinity; En el caso de Yu-gi-oh!, han salido 1 juego para el GBC, 3 para el AGB y en este mismo año se estrenan otros 2 juegos, 1 para el AGB llamado "The Sacred Cards" y uno para el GameCube titulado "The False Kingdom", pero ahí no termina la historia, ya que incluso todos los seguidores de Beyblade podrán vivir las aventuras de esta serie en un juego para el GameCube y otro para el AGB, ambos disponibles para este mismo año. Así que como puedes darte cuenta, Nintendo siempre está a la vanguardia, pero claro está sin olvidar a sus franquicias que tantos seguidores tienen como es el caso de Pokémon.



Esta vez el duelo será en el GCN

+

Queridos amigos de Club Nintendo, les mando un saludo desde Guatemala, yo pienso que deben de estar cansado de leer muchas cartas es por eso que no hago muy extensa la mía solo tengo una duda: Andaba checando un día en internet y me di cuenta que en una pagina decía lo que no se vio en el E3 y se menciona un poco sobre un juego de Donkey Kong para el GCN pero se llamaba "Donkey Konga" decía que este juego no se trataba de el típico Donkey Kong si no que era diferente, me podrían comentar un poco sobre este juego por favor.

Daniel Morales Marroquín

Así es Daniel, hace poco tiempo Satoru Iwata dio a conocer una noticia que nos encantó a todos los que somos fans de los juegos de ritmos y esto es debido al próximo lanzamiento de Donkey Konga, un juego que esta siendo desarrollado por Namco y que está programado para salir en Japón a mediados del 2004. Donkey Konga no será un juego de aventura como el pasado DK 64, sino que esta vez Donkey entra en la categoría de juegos de Ritmo, pero no tendrás que bailar, ni tocar la guitarra, sino que ahora debes usar tu habilidad para tocar los tambores y mejor aún cuando se está diseñando un control especial en forma de tambores para seguir el ritmo de la música.

+

Hola amigos de la mejor revista del mundo entero. Basta de las flores (porque sino no terminaría). La razón de mi e-mail es mandarles felicitaciones por su página web. Quizá soy de los primeros que los visita debido a que ni siquiera la han anunciado, pero quiero decirles que les quedó bien, y que bueno que ya la pusieron después de mas de 10 años. Y más o menos en el 98 ustedes decían que ya estaban preparando una página web pero que se estaban tardando debido a que querían hacer algo nuevo y padre. Me despido esperando que publiquen esta carta.

Mario

Muchas gracias por todos los comentarios que haces sobre la página de Club Nintendo, nos da mucho gusto que te agrade tanto el contenido como el diseño de la misma, además de que continuamente estaremos actualizándola para mostrarte lo más reciente del mundo de Nintendo. Así que esperamos que sigas entrando a la página y sobre todo que nos sigas enviando tus comentarios que nos sirven de mucho para mejorar tanto la página como la revista.

+

Hola que tal amigos de Club Nintendo me gusta mucho su revista, es lo máximo y me gustaría que me respondieran unas cuantas pregunta las cuales son:
1.- ¿Cuándo sale el juego de The Lord of the Rings: The Return of the King?, ya que el de Two Towers, llego muy tarde cuando lo trajeron a México
2.- ¿Qué saben sobre el proyecto de Namco, Tales of Symphonia?
3.- ¿Saben cuándo sale el juego de Konami Metal Gear Solid: The Twin Snakes?
Bueno me despido por favor publiquen mi carta muchachos hacen un trabajo espectacular.

Octavio Hernández

Así como tú, todos aquí en la redacción estamos ansiosos por

todos los juegos que salen a fin de este año y más aún cuando ya están en puerta 2 juegos tan espectaculares como Metal Gear o la tercera parte de The Lord of the Rings. Las fechas de lanzamiento para estos juegos son las siguientes, Metal Gear Solid: The Twin Snakes estará disponible a partir del 18 de Noviembre, mientrás que TLOTR: The Return of the King estará listo a partir del 4 de Noviembre, pero recuerda que las fechas pueden cambiar sin previo aviso. En el caso de Tales of Symphonia, este juego es una exitosa franquicia de RPG que gracias a Namco, pronto podremos jugar en el Nintendo GameCube, este título contará con batallas en tiempo real además de contar con un excelente diseño de personajes por cuenta de Kosuke Fujishima, pero lo mejor de todo es que este juego estará listo para el mes de abril del próximo año.



Tales of Symphonia una joya para los fans del RPG

+

Hola, me llamo Christian y les redacto este correo en Pachuca, Hidalgo. Es la primera vez que escribo desde hace ya casi 13 años que se cumplirán en Diciembre y en lugar de saludarlos como lo hacen todos los demás les agradezco todo los momentos que he vivido al lado de esta revista, desde aquel diciembre, con Mario bajando en paracaídas, pasando por el anuncio de la salida del Street Fighter 2 para el SNES, los esperados reportes tanto del CES de Verano como de Invierno que más tarde se convertiría en el E3, así tantas cosas que están ligadas a tantos recuerdos que en lo personal tengo cuando las vuelvo a leer, en fin gracias de nuevo y espero que esto nunca termine a pesar de que tenga más de 80 años (dentro de unos 68 años) en un futuro seguiré siendo fiel a la "GRAN N" como ahora se le llama y lo tiene bien merecido. Se despide no uno de sus tantos fans número 1, sino alguien que lleva la N desde el 89 (cuando por primera vez jugué Super Mario Bros. y Duck Hunt) y la seguirá llevando durante toda su vida.

Christian Chavez Peláez

Es todo un honor para los que trabajamos aquí en la redacción de Club Nintendo saber de lectores que nos han seguido durante todos los años que lleva esta revista y, de igual forma nos da mucho gusto el que cada vez se unan nuevos lectores para darnos todos sus puntos de vista que para nosotros son vitales para lograr que cada edición sea como tú quisieras verla. Así que gracias por tus comentarios y esperamos no te pierdas ningún número de Club Nintendo.

+

Hola a todos mis amigos de Club Nintendo su revista me parece chévere la estoy comprando ya hace un año y es la primera vez que les escribo y soy orgullosamente de Perú, bueno ya basta de flores bueno les escribo porque quería saber si el juego de Enter The Matrix es lo mismo que la película de Matrix Reloaded solo que los principales personajes son Niobe y Ghost o es otro juego de otra película de Matrix que puede ser la continuación por lo que yo ya pase el juego (se los recomiendo a todos) y al último aparecen imágenes muy buenas que parecen los segmentos de la película Matrix Revolution es cierto eso... bueno les agradezco si me responden y aunque no me respondan envíenme la respuesta a mi e-mail por favor. Bueno gracias por brindarnos sus ayudas y tips.

Pedro López Alarcón

El juego de Enter The Matrix es la historia de lo que Niobe y Ghost están haciendo mientrás Neo, Morpheus y Trinity están en la misión principal. Digamos por ejemplo, que en la película ves una parte de lo que ocurre en el período de Matrix Reloaded, mientrás que en el juego puedes participar en otros acontecimientos que suceden en el mismo tiempo pero en escenarios diferentes. Incluso dentro del juego llegas a puntos donde se entrelazan los caminos, como es en la escena de la carretera donde Morpheus pelea con un agente. Y con respecto a lo que comentas de los segmentos de video de Matrix Revolution, esto es muy cierto y forma parte del final del juego e incluso es un corto más completo que el que aparece al terminar la película Matrix Reloaded, así que si eres fan de Matrix, no dudes en echarle un ojo al final de Enter The Matrix para que veas como va a ser la tercera parte de la historia de los hermanos Wachowsky.

+

Hola amigos de Club Nintendo, me llamo Emmanuel pero me dicen "Manolo", me gusta mucho su revista ya que es muy pero muy buena, pero bueno, aprovechando el momento me gustaría ver si me pueden decir como sacar a Mewtwo en Super Smash Bros. Melee. Por favor contéstenme puesto que llevo varios días investigando este asunto. Gracias por su atención.

Emmanuel Simental

Que tal Manolo, Sin duda, Super Smash Bros. Melee es un juego que gusta mucho para las competencias y mejor aún cuando tienes a todos los personajes listos para seleccionar. Así que si lo que quieres es obtener a Mewtwo, tan solo debes jugar en el modo VS por alrededor de 20 horas de juego en total, la otra forma es jugar 700 peleas en ese mismo modo, una vez que hayas conseguido cualquiera de los 2 objetivos, Mewtwo te enfrentará en una batalla, si la ganas podrás jugar con él.



Mewtwo... Uno de los grandes en SMBM.

+

Hola Dr. Mario, esta es la primera vez que les escribo y ojalá que me respondan. Mi duda es si habrá una continuación de Metroid Prime, porque terminé el juego y me quedé con muchas ganas de continuar con la aventura. Bueno eso es todo, espero que me respondan adiós.

Juan Alberto Reyes

Realmente cualquiera que haya jugado Metroid Prime está en espera de una secuela, la cual de fuentes oficiales sabemos que está en desarrollo, sin embargo, no se ha mencionado una fecha tentativa para el lanzamiento de este sensacional juego. Esta secuela está a cargo del mismo equipo que desarrolló el primer juego (Retro Studios), así que no dudamos que sea un título que nos volverá a dejar con la boca abierta en cuanto sea su lanzamiento.

+

Es la primera vez que escribo y creo que debería felicitarlos por su revista, me parece que esta muy bien elaborada y que le echan muchas ganas. El motivo por el que les escribo, es que me gustaría saber como puedo conseguir el juego de Zelda Master Quest, ya que aquí en Mérida, solo llegaron como 2 copias que se gastaron rápidamente. Me preguntaba si ustedes saben de algún lugar donde lo pueda conseguir este juego, de antemano, muchas gracias por la manera en que me puedan ayudar.

Ricardo Ancona

La versión de The Legend of Zelda: Master Quest para el Nintendo GameCube fue un bonus exclusivo de edición limitada, que se otorgaba una vez que apartabas tu juego de The Legend of Zelda: The Wind Waker en algún distribuidor autorizado. Esta promoción fue limitada únicamente para la preventa del juego y por lo tanto no se distribuyó más, por ello es que no puedes encontrarlo por ningún lado. Desafortunadamente, hasta la fecha no se tiene planeado hacer una distribución normal de este juego.


Prepárate para revivir toda la emoción de Ocarina of 0Time.

+

Que tal Doctor y fans de Club Nintendo y la gran N.

Tengo varias dudas que me han perturbado por algo de tiempo y espero que me las puedan responder.

1. ¿Que paso con nuestro cuate Conejo, ya que últimamente no lo hemos visto colaborando para la revista?

2. En la revista del mes pasado (Año 12 #8 Agosto 2003) en la sección A Fondo, en el Ranking sale alguien llamado Enrak, ¿Quién es él?

Bueno eso es todo, de antemano gracias por leer todas nuestras preguntas, quejas y sugerencias y lo más importante de seguir cumpliéndole a sus seguidores.

Edgard Garduño Rivera

Nos da mucho gusto que nos hagas llegar todas tus dudas y comentarios para así poder responder y que conozcan más sobre lo que ocurre en el mundo de Nintendo, así que empecemos. El Conejo desafortunadamente ya no está colaborando con nosotros desde hace algunos números atrás, por ello es que no ha salido su sección en varios meses; tu segunda duda es sobre Enrak, bueno, pues el es nuestro nuevo colaborador y de quien pronto tendrás más noticias en una sección que está preparando, así que manténte pendiente de las siguientes ediciones de nuestra revista Club Nintendo.

+

Hola amigos de club Nintendo esta es la primera vez que les escribo mi nombre es Pedro Alfonso Garza Gonzáles pero antes que nada quiero felicitarlos por la mejor revista de México bueno, la razón por la que les he mandado este



Nunca antes se había visto una pelea como esta...

e-mail es porque hace poco un amigo me dijo que iba a salir un juego para el GameCube de un programa muy reconocido en MTV que es de peleas de cantantes famosos de plastilina que se llama Celebrity Deathmatch y que el juego se va a llamar MTV´s Celebrity Deathmatch quiero saber si es cierto que va a salir ese juego y si es que va a salir y que tipo de juego va a ser. Bueno por mi parte eso es todo y espero que me respondan Gracias.

Pedro Alfonso

Lo que te comentó tu amigo sobre el juego de Celebrity Deathmatch es totalmente cierto y, de hecho, para cuando estés leyendo esto, ya podrás ir a comprar el juego e incluso si quieres conocer más a detalle sobre él, podrás encontrar información bastante completa sobre este y muchos otros juegos en los A Fondo que estamos preparando para el próximo mes. Así que alistate para vivir toda la acción de los personajes en plastilina, pero ahora en la arena virtual de tu Nintendo GameCube.

+

Te informamos que puedes mandarnos todas tus preguntas y sugerencias a:

Revista Club Nintendo
Vasco de Quiroga #2000,
Edificio E, 2º piso,
Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón,
C.P. 01210, México, D.F.
Por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

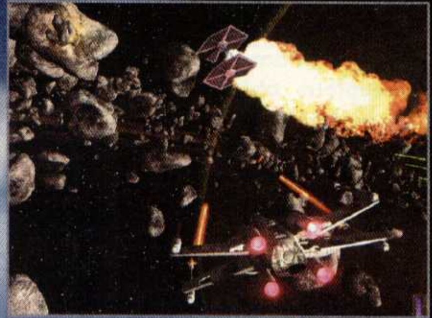
Y no olvides visitar la página oficial de Club Nintendo
www.clubnintendo.com.mx
www.clubnintendomx.com
www.nintendo.com.mx

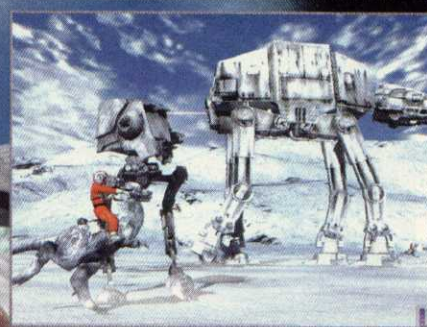
Todo empezó en noviembre de 1998, cuando el primer título de Rogue Squadron vio la luz mediante el Nintendo 64. En aquel entonces, se nos brindó la oportunidad de participar en las grandes batallas intergalácticas a bordo de las míticas naves de combate y en compañía de los integrantes del Rogue Squadron.

Tiempo después, en el 2001 para ser exactos, el GCN hace gala de todos sus atributos para mostrarnos la secuela tan esperada por miles de fans de Star Wars, a este juego lo nombraron Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader (uno de los títulos más vendidos de ese año) y para gusto de todos los que apreciamos el arte y entorno de Star Wars, los programadores y diseñadores del juego nos sorprendían con imágenes asombrosas y un gameplay como pocas veces se había logrado, con efectos sonoros y visuales que te hacen vivir la acción como si de verdad estuvieras presente en el campo de batalla y no frente al televisor.









Pero ahí no acaba la historia, porque este mes se escribe una página más en la saga Rogue Squadron, debido a que Factor 5 nos trae la tercera parte de este intenso juego de combate que promete ser superior a lo que hemos visto con anterioridad. Nuevas escenas, nuevos personajes y sobre todo, nuevos vehículos que podremos ver y manejar para dar libertad a la creatividad que existe en el mundo de Star Wars y que pronto tendremos en nuestras manos para formar parte en esta batalla.

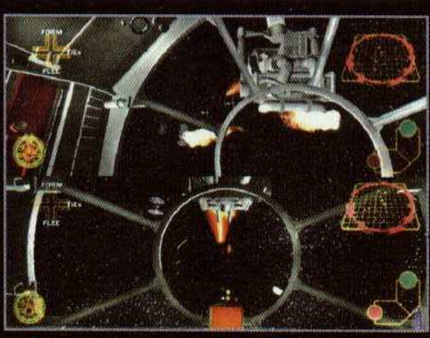
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike, nos muestra una gran variedad de Cinemas que nos mantendrán ubicados en 13 diferentes escenas extraídas de la trilogía original de Star Wars. Las misiones, podemos dividirlas en 3 categorías, de combate en aeronaves, combate en vehículos terrestres y combate cuerpo a cuerpo, por ejemplo, podrás volar en una misión de combate sobre el denso bosque de Yavin 4, antes de aterrizar e iniciar una batalla cuerpo a cuerpo contra los Stromtroopers del imperio. Algunas de las naves que podrás manejar, son las tradicionales X-Wings, Millenium Falcon, Snowspeeder, Imperial Speeder Bike y AT-ST. Esto mientras tomas el papel de alguno de los íconos de esta saga, tal es el caso de Luke Skywalker, Wedge Antilles o Han Solo.

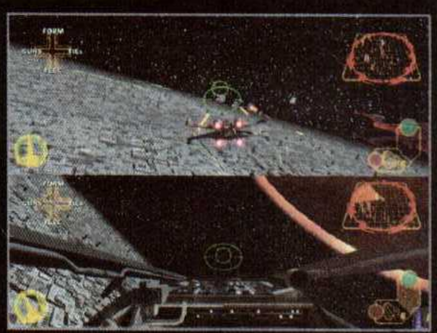






Nuevamente regresan las escenas en las áreas congeladas, pero ahora con un toque mucho más realista.





De hecho, una de las escenas más asombrosas que hemos visto hasta el momento, se desarrolla en el bosque (tal como ocurre en el capítulo 6). Todo esto es resultado de una secuencia increíble donde participas incluso con el Speeder Bike, para después destruir unos cuantos AT-ST y librar una batalla campal con un ángulo de vista de tercera persona. Lo impresionante en este asunto, es lo fluido de la animación y efectos de luz y sonoros que Factor 5 ha logrado incorporar a todas las secuencias de combate.

Asimismo, cada escenario esta perfectamente ambientado, con lo que los seguidores de la serie quedarán plenamente satisfechos al interactuar con todos los escenarios y ambientes que anteriormente solo habíamos visto en las películas o en el cómic.

Y bueno, tanto te hemos comentado de naves y personajes, que no te hemos dicho mucho sobre los lugares en que se llevarán a cabo todos estos eventos, pues aquí vamos, la visualización de este juego ha ido más allá para mostrarnos sitios como los bosques de Endor, Hoth, Cloud City, las tradicionales zonas congeladas y por supuesto (no podían faltar), los peligrosos campos de meteoros en el espacio. Todos estos lugares han sido desarrollados con gran calidad tanto en texturas como animaciones para

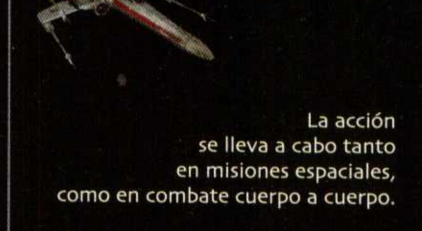


dar el efecto de realismo que siempre se ha visto en la saga de Rogue Squadron, y no es para menos ya que basta con que veas las fotos que te presentamos en este artículo para que te des cuenta que en Rebel Strike, vivirás una experiencia asombrosa tanto en video y gameplay.

Ahora bien, otra de las cosas interesantes para esta tercera parte de la saga, es que en el modo principal de un solo jugador, podrás escoger 2 caminos diferentes uno te será indicado si eliges participar con Luke Skywalker y otro te será trazado si tu elección se inclina por Wedge Antilles. Sea cual sea el personaje de tu preferencia, podrás observar múltiples escenas extraídas de los 3 últimos capítulos de Star Wars. Y como es de imaginarse, aquí también tendrás la oportunidad de conseguir un buen récord consiguiendo todas las medallas del juego que son de oro, plata y bronce y estas varían dependiendo de tus actividades en batalla. Además, se ha incorporado una forma de recompensar tu esfuerzo ya que conforme juegues podrás habilitar nuevos niveles e incluso más vehículos.

"Ahora, Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike nos deja ver de manera más interactiva la forma en que Lucas visualizó todo este concepto..."





La acción se lleva a cabo tanto en misiones espaciales, como en combate cuerpo a cuerpo.





Por otro lado, se ha implementado una nueva modalidad multiplayer bastante atractiva ya que podrás participar contra tu rival en una contienda tipo Death Match, pero ahí no termina todo, ya que no conformes con lograr un impresionante modo principal de juego, Factor 5 se dio a la ardua tarea de incorporar la versión Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader completa, en este juego, pero con la peculiaridad de que podrás jugarlo en modo de 2 jugadores para que tú y un amigo disfruten al máximo esta aventura ahora disponible en modo cooperativo.

No cabe duda que la franquicia de Star Wars es cada vez más aclamada, debido a que continuamente se suman más y más fans a la serie creada por el visionario George Lucas hace ya algunas décadas. Ahora, Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike nos deja ver de manera más interactiva la forma en que Lucas visualizó todo este concepto que hoy conocemos y tanto nos agrada, más aún cuando en este juego se tienen tantos elementos tomados de los 3 últimos capítulos de la serie y que nos transportan a un mundo mítico donde la fuerza es una parte fundamental para conseguir la victoria.



No cabe duda que en este juego muchos de los que somos seguidores de la saga de Star Wars y que antes queriamos ser participes de todos los eventos de laserie, ahora podremos vivir cada momento, como la persecución con los speedbike o la gran batalla en el bosque. Lucas visualizó un concepto muy adelantado a su tiempo y ahora, Factor 5 nos muestra esa misma visión pero con la peculiaridad de que ahora, el destino de la fuerza rebelde esta en nuestras manos.

En definitiva, Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike es una excelente oportunidad para que pases grandes ratos de acción en cualquiera de sus misiones que como te describimos anteriormente están llenas de colores y sonidos ambientales para darle ese toque de realismo que siempre se busca marcar en los juegos de video.

Por el lado del gameplay, te comentamos que es bastante prometedor ya que básicamente conserva el estilo del juego anterior para que no tengas que aprenderte nuevas configuraciones, de hecho y como te puedes dar cuenta en alguna de las fotos, las características de menús se conservan sin cambios. Así que si gustas de los juegos de Star Wars, no debes perderte este título, pero si no estas familiarizado con la historia de esta serie, pasarás muy buenos ratos mientras observas e interactúas en escenarios extraídos de las películas (ya que cuenta con extractos de varias de las cintas para su desarrollo).











Prepárate para combatir a los soldados del imperio en diversos campos de batalla como los bosques o el desierto.



Nintensivo



Continuamos con el Nintensivo de este entretenido juego, esperamos que te haya sido de gran utilidad la primera parte; en este mes continuaremos con el segundo mundo, Spooktastic World, el cual está lleno de monstruos, lugares embrujados y un circo no tan amigable, así que prepárate para una buena pelea.

Controlando a Wario

Wario es tan versátil que cuenta con muchos movimientos que puedes lograr si sabes usar bien el control. Para evitar dudas o por si te perdiste el número pasado, te vamos a dar de nuevo los controles para que te familiarices con todo lo que puede hacer nuestro antihéroe.

Botón L:

Presiona este botón para abrir la boca de Wario y que use su Hyper Suction para inhalar las monedas. Si lo prefieres, puedes usar el botón Z para este movimiento.

Control Stick:

Con el Stick podrás mover a Wario en todas direcciones en los mundos y navegar en los menús. El Control Pad también te sirve para los menús del juego.

Botón Start:

Con este botón pones pausa y abres el menú del juego para ver lo que llevas.



C Stick:

Este stick te permite manipular la cámara para que tengas una mejor vista desde varios ángulos. Esto te ayuda mucho, especialmente en ciertas partes del juego.

Botón A:

Presiona este botón para saltar; si saltas cerca de un borde, Wario se agarrará de él para subir.

Botón R:

Al presionar R, Wario ejecutará su Dash Attack. Después de saltar, presiona R para que realice un Ground Pound o si llevas algo cargando, una Piledriver.

Botón B:

Este versátil botón te sirve para golpear y si lo dejas presionado, Wario ejecutará un Dash Attack. También te sirve para subir cuando estás al borde de un barranco, recoger ítems o un enemigo que hayas noqueado previamente. Si dejas presionado este botón cuando tienes algo agarrado, cargarás poder para un Mega Toss, si no, simplemente lo lanzarás presionándolo una vez.

Spooktastic World

Horror Manor



Unithorn´s Lair

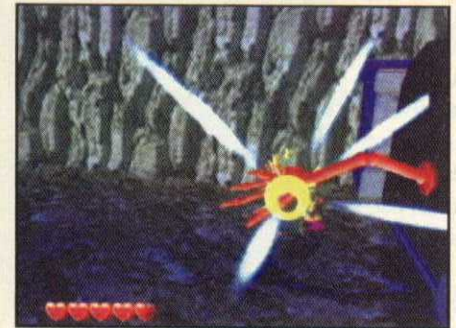
Estos molestos enemigos se han vuelto mucho más problemáticos que nunca. Para evitar que te estén hostigando demasiado, procura agarrar bombas pues ellos les temen; también es muy útil arrojarlas a las cajas, de esta manera podrás alejarlas al mismo tiempo que buscas la salida.

En Horror Manor deberás enfrentarte a nuevos y viejos enemigos; de los más comunes que verás son los esqueletos de los dinosaurios que te atacaron anteriormente y si te fijas bien, notarás que tienen formas similares de atacarte. Al principio de la escena aparecerán varios enemigos, así que demuéstrales quién manda con un de tus Mad Moves.



Spriteling Rojo

Antes de que avances, chéca la jaula que está cercana al cementerio, ahí está aprisionado el primer Spriteling de este mundo.



Cuando llegues a una puerta de gran tamaño, te encontrarás con la sorpresa de que está embrujada y que una mano de esqueleto te atacará. Esquiva sus ataques hasta que de un manotazo en el suelo dejando a la vista su punto débil; usa un Ground Pound en el punto azul para que le causes daño.



Treasure Button Rojo

El primer Treasure Button está justo detrás de la primera puerta con el brazo de esqueleto. Presiónalo para que aparezca el cofre más adelante.





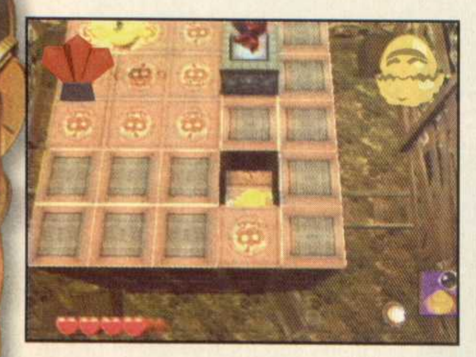
Treasure Pad Rojo

El cofre que guarda el tesoro está justo en la plataforma arriba del botón correspondiente. Si quieres tomar un atajo, sube por donde está el botón para que llegues al Treasure Pad si problemas y reclames lo que es tuyo.



Treasure Button Amarillo

Más adelante verás un Glue Globe, úsalo para alcanzar la parte más alta; sigue el camino para que encuentres el botón.



Red Diamond 1/ Statue Piece 1 (Pierna izquierda)

Continúa el camino y encontrarás la entrada al cuarto que tiene estos dos tesoros. Dentro deberás enfrentarte a una pila de cajas; debes buscar el camino desde abajo hasta arriba. Te recomendamos que pongas la cámara lo más arriba que puedas para que tengas una mejor visión de la acción.

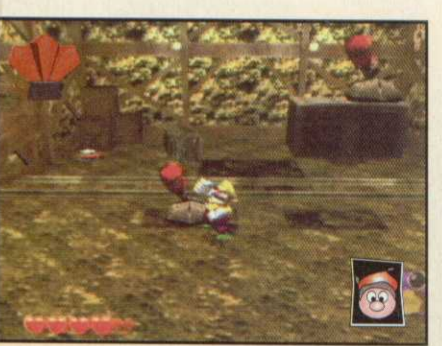


Más adelante deberás enfrentarte de nuevo a la gema gigante, pero esta vez será mucho más difícil. Recuerda que para eliminarla debes noquearla usando a los enemigos pequeños y después aplicarle un Mad Move. Cuando la hayas derrotado, podrás continuar tu camino.



Statue Piece 2 (Torso)

Cuando llegues al cementerio central verás un Swirly Slab, usa un enemigo para hacerlo funcionar y podrás alcanzar la pieza del torso.



Treasure Pad Amarillo

Ya que estás en el cementerio central, dirígete al sur del lugar para que encuentres el pad en donde apareció el cofre (si es que ya presionaste el botón correspondiente).

Red Diamond 2/ Spriteling Amarillo

Hasta ahora has visto a estos pequeños seres al aire libre; en Horror Manor tendrás que buscarlos más a fondo y éste es uno de esos casos. La entrada está en el cementerio central, al norte. Dentro deberás golpear la palanca para levantar un bloque y después deberás golpear la siguiente palanca y podrás alcanzar ambos ítems.



Treasure Button Verde

Saliendo del cementerio encontrarás el botón verde antes de que continúes tu camino, antes de que tomes el camino de abajo. También puedes regresar usando un Glue Globe, pero qué mejor que presionarlo de una vez, ¿no crees?



Red Diamond 3



Continúa tu camino para que encuentres la entrada al siguiente cuarto subterráneo. Dentro verás que el tesoro está en el centro de una serie de bloques; salta para que esquives los picos y alcances el bloque que te lleva al centro.

Statue Piece 3 (Cadera)

Cerca del patio de la mansión está la pieza de la estatua en un pilar. Usa al Cractyl en el Swirly Slab para que lo alcances.



Red Diamond 4/ Statue Piece 4 (Cabeza)



Cerce del Treasure Pad Verde está la entrada a este cuarto; donde deberás cruzar una serie de bloques que forman figuras hasta los tesoros. Procura pasar lo más rápido que puedas cuando estén en línea.

Treasure Pad Verde

Este pad está sobre un pilar cercano al patio, pero para alcanzarlo deberás subir a la torre y usar el Glue Globe del lado izquierdo para que puedas saltar al lugar en donde está el pad.

Treasure Button Azul cielo

Cuando llegues a la parte más alta de la torre deberás enfrentarte a una de las gemas gigantes para poder continuar. Mientras estás en la batalla o bien, después de ella, puedes presionar el botón, así que no tendrás mucho problema en encontrarlo.



Spriteling Verde

Déjate caer por el costado derecho de la torre para que caigas en un balcón, aquí verás la jaula que tiene al pequeño prisionero.







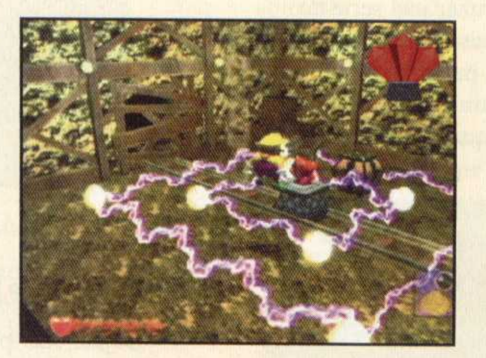
Treasure Button Verde agua

Después de rescatar al Spriteling que está fuera, en el segundo piso encontrarás el botón en el balcón.

Treasure Pad Azul cielo

Este pad está del otro extremo de donde está el Treasure Button Verde agua, pero debes tener cuidado con las barreras eléctricas.



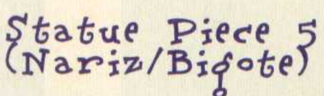


Spriteling Azul

Este prisionero se encuentra en los salones principales de la mansión, pero para llegar a él deberás pasar por una puerta cuyo picaporte no te permitirá pasar. Para pasar este tipo de puertas debes golpearlas sin cesar, pero no se trata simplemente de propinarle golpes a lo loco, pues el tercer golpe le dará el tiempo suficiente para contraatacar, en lugar de eso, dale golpes con un espacio de tiempo más o menos de medio segundo para que no te detengas.

Red Diamond 5

Continúa por el segundo piso para que encuentres la entrada al siguiente cuarto subterráneo. Aquí dentro verás que el diamante está protegido por dos barreras eléctricas. Con mucho cuidado checa el ciclo de cada una y avanza cautelosamente.



Treasure Button Azul marino

Sigue hasta unas escaleras para llegar al cuarto del quinto Red Diamond, está el botón que Azul marino; pero ten cuidado con los enemigos que aparecen aquí pues son muy molestos.





Statue Piece 5 (Nariz/Bigote)

Continúa tu camino a la izquierda para que encuentres un cuarto donde el piso está roto, ahí hay unas escaleras; súbelas para que encuentres esta pieza de Wario.



Ahora podrás continuar tu camino al dejarte caer por el hoyo que está en el suelo de este cuarto. Al caer encontrarás a varios enemigos que deberás derrotar para poder continuar con tu misión. Usa a tus Mad Moves para que te deshagas de los enemigos y puedas proseguir con tu camino.



Treasure Pad Verde agua

Bajando del hoyo del piso, continúa tu camino a la derecha para que encuentres el cofre con el tesoro. Solamente que debes usar a uno de los enemigos del entorno para que lo uses con el Swirly Slab y listo.



Red Diamond 6/ Statue Piece 6 (Brazo izquierdo)

Continúa tu camino hacia arriba y a la izquierda y encontrarás la entrada correspondiente. Dentro no tendrás muchos problemas con los bloques que giran, simplemente debes medir bien tus saltos para evitar caer y empezar de nuevo.

Red Diamond 7/ Statue Piece 7 (Brazo derecho)

Más adelante verás la siguiente entrada, no hay pierde. Aquí no hay mucho peligro si mides el movimiento de los bloques; salta justo antes de que se alinee y de ahí al siguiente.



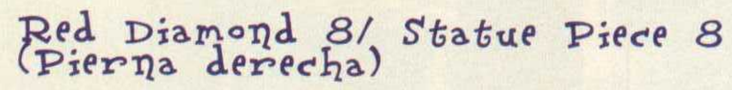
Treasure Button Rosa

Este otro botón está debajo del último engrane a la derecha. Después de presionar el botón, usa un enemigo para que actives el Swirly Slab y puedas continuar.



Treasure Button Morado

Continuando con tu camino te encontrarás con unos engranes que tienen algunos Glue Globes; el Treasure Button está sobre una plataforma arriba de los engranes, solamente salta sin dudar hacia la plataforma y podrás presionar el botón.

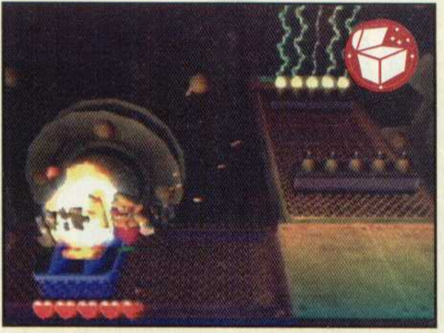


Red Diamond 8/ Statue Piece 8 (Pierna derecha)

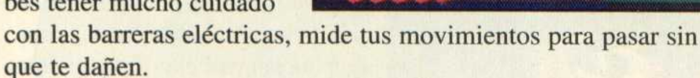
Al final de la etapa, está la entrada al último de éstos cuartos de la escena. Los bloques que están en este cuarto tienen diferentes tamaños; ten cuidado al saltar de uno a otro para alcanzar los tesoros.



Treasure Pad Azul marino



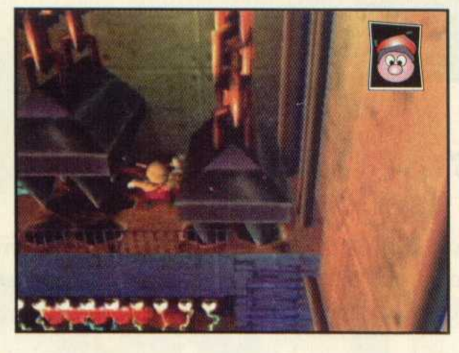
Más adelante deberás subir por unos Glue Globes; de ahí, sigue un camino a la izquierda para que llegues a este pad; pero debes tener mucho cuidado con las barreras eléctricas, mide tus movimientos para pasar sin que te dañen.





Treasure Pad Morado

En la plataforma más alta de esta parte está el pad que contiene un tesoro más; pero debes tener cuidado pues hay descargas eléctricas muy cerca, así que se cauteloso.



Spriteling Morado

El último de los Spritelings está aprisionado en su jaula en medio de dos pesas con picos en la parte alta de la derecha. Para llegar ahí, debes usar los Glue Globes y tener cuidado con las pesadas moles que pueden aplastarte.

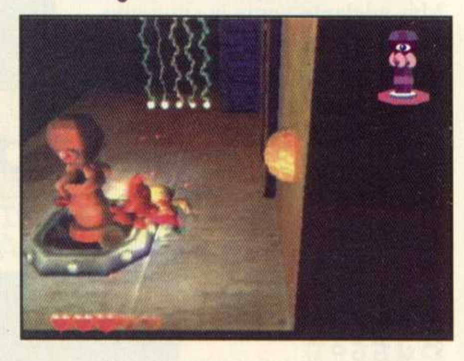


Treasure Pad Rosa

Baja de donde está el Spriteling Morado para que veas el pad con el cofre. Cuando la barrera eléctrica se quite, pasa con un dash para evitar ser dañado. Usa la misma técnica de regreso.

Stone Doohickey

Continúa tu camino hacia abajo y verás al Stone Doohickey, dale cuatro diamantes rojos para que te permita terminar de una vez por todas con esta escena.



Jefe

Este enemigo es un poco más difícil de derrotar pues ocasionalmente se eleva, haciendo imposible que lo ataques. Pero si te aprendes sus movimientos, podrás deshacerte de él sin mayores problemas.

Su principal manera de atacarte es con sus alas; el jefe te golpeará con una y luego con la otra antes de elevarse en el aire. Mide su movimiento y cuando falle, usa un Corkscrew Conk para que lo golpees.



Cuando lo dañes, el jefe te atacará con unos rayos de energía; debes moverte rápidamente para esquivarlos. Es muy útil que uses tu Dash Attack para que esquives los disparos.



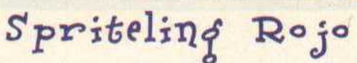


Otra forma que tiene de atacarte es arrojándose con fuerza hacia tu dirección. Debes moverte muy rápido ayudado de tu Dash y de saltos precisos. Cuando deje de embestirte, utiliza la técnica del Corkscrew Conk para volverlo a golpear.

Wonky Circus

Al principio deberás pasar por enfrente de unos cañones que tratarán de derribarte con sus misiles con cara de payaso; mide sus movimientos y usa tu Dash para moverte rápidamente entre un cañón y otro.



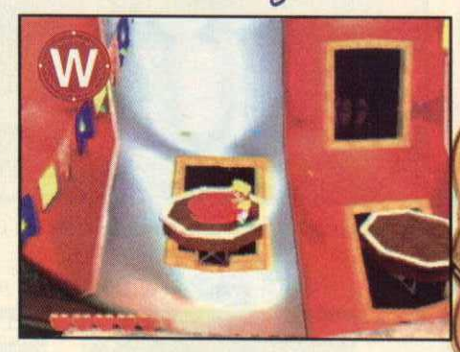


Spriteling Rojo

Al avanzar por la parte de arriba de la carpa, verás algunas plataformas; en una de ellas está un Spriteling, el primero de los de esta escena; libéralo con un buen golpe.

Treasure Button Rojo

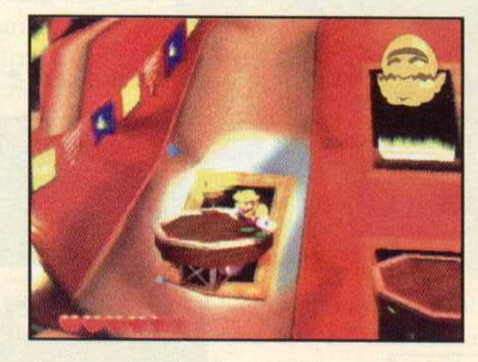
Continúa tu camino a la izquierda avanzando por las plataformas fuera de la carpa y en una de ellas encontrarás el botón rojo.



Treasure Pad Rojo

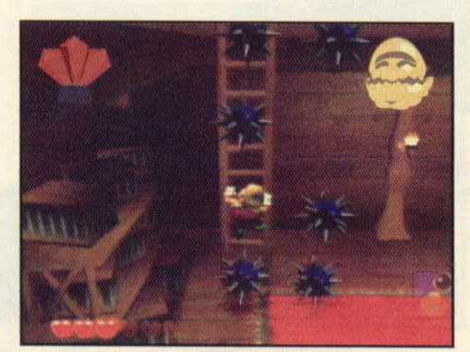


Continúa el camino por las plataformas y verás el pad en el que apareció el tesoro, claro, si presionaste el botón correspondiente.



Statue Piece 1 (Torso)

Muchos tesoros están muy a la vista en la primera parte de esta escena, pero no creas que así será toda la etapa; muy pronto verás que se pone más complicado conforme vayas avanzando.



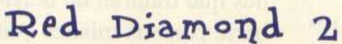
Red Diamond 1/ Statue Piece 2 (Nariz/bigote)

También la primera entrada a un cuarto subterráneo es fácil de divisar, así que no tendrás problemas en encontrarla. El problema será en esquivar las bolas con picos que hay en este lugar, manipula bien la cámara y mide tus saltos para que consigas los ítems.





Más adelante te encontrarás con una barrera eléctrica que bloquea el paso. Para librarte de ella, usa a los payasos contra el blanco que se está moviendo; no es necesario que cargues poder, simplemente arroja a los payasos y estarás del otro lado.



Red Diamond 2



Pasando la barrera eléctrica verás unas escaleras, súbelas y encontrarás la entrada. Aquí deberás valerte de los Glue Globes para alcanzar el diamante y evadir las bolas con picos. Recuerda mover la cámara para que puedas medir tus saltos.

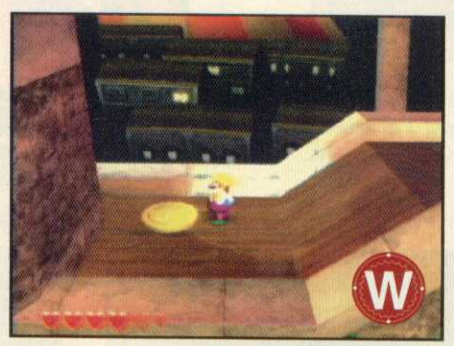


Red Diamond 3/ Statue Piece 3 (Brazo izquierdo)

Abajo del primer resorte encontrarás una de esas molestas gemas gigantes; después de que te libres de ella, podrás entrar al siguiente cuarto en donde verás muchos bloques en círculo. El chiste aquí es que subas al bloque que queda más arriba y de ahí, dejarte caer en donde está la hilera de monedas para que caigas en donde están los tesoros.

En esta cómica escena encontrarás algunos resortes que te aventarán hacia el lado opuesto cuando los empujes. Debes usarlos en varias ocasiones para pasar por algunas partes y saltar abismos.

Treasure Button Amarillo



Después de pasar el primero de los resortes y antes de subir a las plataformas superiores, presiona el botón amarillo para que aparezca el cofre en su respectivo pad.



Statue Piece 4 (Cadera)

Más adelante debes usar el siguiente resorte para alcanzar la pieza de la estatua, pero debes medir bien tu salto para poder agarrarla.





Spriteling Amarillo

Continúa subiendo por las plataformas hasta que veas un cañón más; en esta plataforma está la jaula con el Spriteling Amarillo, libéralo y prosigue con tu jornada.



Como en todo circo, en Wonky Circus podrás subirte a los trapecios, solamente que aquí se usan con Glue Globes para que Wario pueda subir a ellos.



Después de pasar por el primer trapecio, tendrás la oportunidad de jugar un boliche muy al estilo de Wario. Si logras pegarle a todos, obtendrás un cofre.



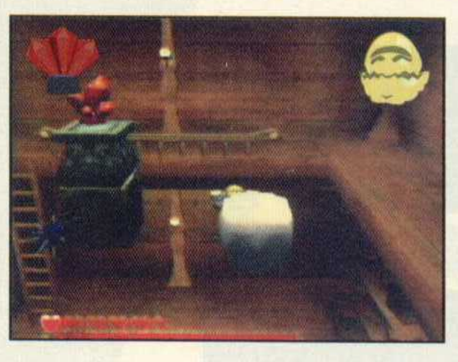
Treasure Pad Amarillo

Para llegar a este pad y reclamar tu tesoro deberás subir al Glue Globe que gira en círculos; cuando esté en la parte más alta, salta a la plataforma para que puedas abrir el cofre.



Continúa a la izquierda por el camino de debajo de la plataforma que tiene el pad amarillo, pero prepárate a correr cuando llegues a la explanada pues varios elefantes tratarán de arrollarte, muévete con rapidez y los podrás esquivar.

Red Diamond 4/ Statue Piece 5 (Brazo derecho)



Al final del pasillo de los paquidermos está la siguiente entrada. En este cuarto podrás tomar la pieza de la estatua fácilmente, pero para alcanzar la gema tendrás que lidiar con una bola con picos que custodia la escalera y después saltar rápidamente al bloque de malvavisco que te lleva al tesoro, pero debes ser muy rápido pues el malvavisco desaparece.



Treasure Button Verde agua

Continuando con tu camino pasarás por un Glue Globe hasta una plataforma en donde está el botón, presiónalo para que aparezca el cofre más adelante.



Treasure Button Verde

Prosigue hacia abajo hasta que llegues a una parte donde debes pasar entre el fuego de dos cañones. Evade los misiles con cara de payaso y continúa hasta que veas una plataforma con barandal de reja, ahí está el botón.

Red Diamond 5

Ahora puedes regresar al camino que lleva a la izquierda, a la pista del circo, en donde encontrarás varias cosas a la vez; una de ellas es la entrada a otro cuarto subterráneo. Para llegar al diamante deberás cruzar el abismo usando los Glue Globes que giran en círculos a grandes velocidades, así que solo te podemos decir que midas bien tus saltos y que no te desesperes.



Treasure Pad Verde

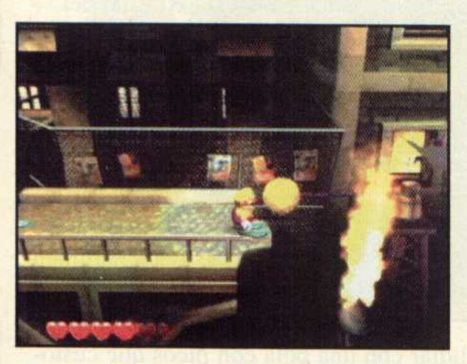
Regresa al Glue Globe que usaste para llegar al Treasure Button verde agua, pero el chiste es que imagines que es una manecilla de reloj; ahora debes saltar cuando esté en la posición donde darían las 5 para que caigas en la plataforma que tiene el pad. Para que te des una idea de dónde está, es arriba de los cañones anteriores.



Treasure Pad Verde agua

Sube por la escalera que está en este lugar y de ahí podrás llegar a una plataforma secreta. Continúa por este camino y pasa a dos cobras, más allá esta el pad.

Además de la entrada al cuarto de la quinta gema roja, hay otra Trapdoor; usa tu Ground Pound para que puedas llegar a las partes más bajas del circo. Ten cuidado pues inmediatamente deberás enfrentar otra de las gemas gigantes.



Para poder continuar tu camino deberás de pasar por zonas con tubos que lanzan fuego, debes medir cuando terminen de lanzar la flama para pasar rápidamente. Además, deberás tener cuidado con las aves que te arrojan bombas, es realmente una parte que debes pasar con cuidado.

Red Diamond 6/ Spriteling Verde

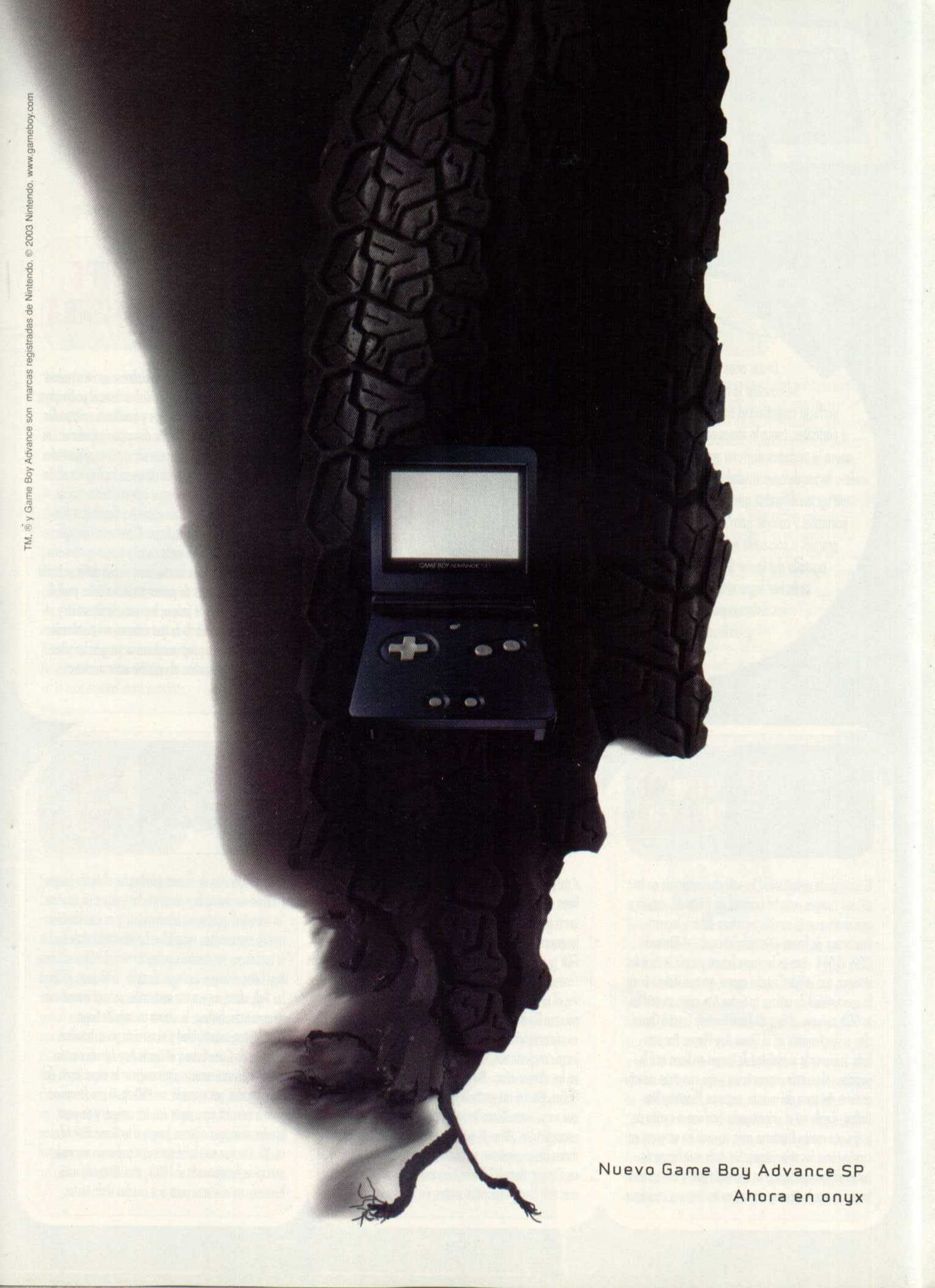
Para llegar a la entrada debes continuar por las plataformas hasta la parte más lejana a la derecha. Dentro verás que los dos ítems están demasiado lejos para un salto, así que debes usar el Glue Globe que está aquí para ayudarte a llegar tan lejos. Presiona arriba en el Control Stick al saltar para ganar más impulso.



Con esto llegamos al término de esta parte del Nintensivo, todavía falta mucho por recorrer, enemigos que derrotar y tesoros que recuperar, así que no dejes de checar la continuación en el próximo ejemplar de nuestra revista. ¡Hasta la próxima!






GAME BOY ADVANCE SP
Nuevo Game Boy Advance SP
Ahora en onyx
TM, ® y Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2003 Nintendo. www.gameboy.com

CN

Desde años anteriores, Nintendo ha buscado la manera de lograr una perfecta conectividad entre sus sistemas caseros y portátiles, como lo vimos en el N64 y GBC, y ahora lo podemos disfrutar en el GBA y GameCube. Esta forma de conectividad busca dar al jugador una opción diferente que mezcle sus juegos portátiles y caseros para lograr aventuras más grandes o conseguir opciones adicionales en la pantalla del Game Boy Advance. Nintendo cada vez logra ampliar la conectividad entre sus sistemas para brindar al jugador la más grande experiencia en un juego.



PEPE SIERRA

Cuando nosotros empezamos a elaborar nuestra revista hace ya muchos años, siempre disfrutamos el poder jugar y competir con nuestros amigos y familiares en aquellos juegos que tenían la opción de dos o más jugadores. Los avances tecnológicos han avanzado a pasos agigantados y es impresionante ver hasta dónde se ha llegado al día de hoy; cuando podemos jugar entre cuatro personas, conectar diferentes sistemas entre sí y llevar esto aún más allá con los juegos en línea. Realmente creo que todavía no hemos visto nada de esta nueva generación que está tomando una fuerza como nunca antes se había visto. No puedo dejar de pensar en la múltiples posibilidades de este tipo de juegos; los retos, la diversión y el poder jugar más allá de lo que estamos acostumbrados. Esperemos que los programadores se pongan las pilas para que se aprovechen al máximo estos avances.



HUGO "CROW"

El tema de la conectividad ha sido muy recurrido en los últimos tiempos para las consolas de NIntendo, debido a que ahora es más sencillo transferir datos y lograr interactuar de forma más completa entre el Nintendo GCNy el GBA. Esto es bastante bueno porque le da a los sistemas una utilidad mucho mayor, ya que incluso te da la oportunidad de utilizar tu Game Boy como control en tu GCN, como es el caso de Final Fantasy Crystal Chronicles, o simplemente en el Game Boy Player. Por otro lado, tenemos la modalidad de juegos en línea que le permiten al usuario compartir un juego con otros videojugadores del resto del mundo, como en Phantasy Star Online, dando así al videojugador una nueva opción de juego que rompe fronteras para convivir en un gusto en común como los videojuegos. Sin duda esta forma de juego irá incrementando su demanda por lo que será interesante ver lo que nos espera en los tiempos venideros.



ALEX "PANTEON"

A mi parecer, tanto la conectividad como los juegos en línea son una gran idea, aunque lamentablemente a veces no los saben aprovechar como debieran. He visto juegos con opciones excelentes al conectar tu AGB con el GCN ¡y otros en los que se desperdicia totalmente la conectividad como en algunos de deportes en los que solo ves el tablero de score! Y sobre los juegos en línea, me parecen buenos, pero he visto que la mayoría se basan en competencias y cosas así en lugar de enfocarse a juegos cooperativos, cosa que se ha perdido muchísimo en los últimos años. No estoy en contra de los juegos Online, pero sí me gustaría que les dieran otro enfoque y que no se encasillaran tanto en peleas, estrategia y competencias. ¿O no te gustaría ver un Castlevania en donde varias personas entraran al mismo tiempo al castillo por ejemplo? Por lo mientras, sigo disfrutando más una buena reta entre cuates, en la misma TV.



RAFA "ENRAK"

Tanto el concepto de conectividad como el de los juegos en línea no son nada nuevo, mucha gente cree que son "la novedad" porque no los conocían; y es que también no son opciones tan accesibles. La conectividad de hecho la conocimos en nuestro continente con el N64 y el Game Boy Color, sólo que en lugar de cable, usábamos el Transfer Pak, claro, no era tan avanzado, pero al menos era un comienzo. Incluso, la última consola de Sega, contaba con conectividad y el servicio para Internet. El Nintendo GameCube y el Game Boy Advance están explotando este recurso para mejorar la experiencia del videojugador, por ejemplo; en PSO ep. II puedes conectarte a Internet para jugar con tus amigos y de paso, puedes descargar algunos juegos a tu Game Boy Advance. Yo creo que aún falta para que podamos ver ambos conceptos funcionando al 100%, pero Nintendo está haciendo un esfuerzo para que puedas disfrutarlos.

Perspectiva



GUS RODRÍGUEZ

Recuerdo las primeras veces que se empezó a llevar a cabo la conectividad de Nintendo, cuando salió hace unos años el Transfer Pak para el N64 y ahora, tiempo después se han logrando grandes avances con respecto a esta tecnología y que han aprovechado licenciatarios tanto para juegos de acción, deportes, aventuras y demás, donde se ha logrado una buena interacción entre sistemas caseros o en arcadia como en el caso F-Zero GC, que te da la oportunidad de transferir datos a F-Zero AX por medio de una tarjeta. En cuanto al tema On Line, opino que es una forma bastante sana de compartir un gusto en común con otros usuarios del globo, dándote la libertad de compartir experiencias. Sin embargo, por el momento no hay mucha variedad en juegos On Line para Nintendo, pero estamos seguros que próximamente tendremos más diversidad tanto en esta modalidad, como en la conectividad entre consolas.



FRANK

Sin lugar a dudas la conectividad entre sistemas es un muy buen factor con un gran potencial. Espero que Nintendo consiga explotarlo como se debe, ya que desde hace un buen tiempo ha estado experimentando con el concepto, una buena muestra de sus logros es Metroid. El siguiente paso es que este tipo de juegos sean también para varios jugadores simultáneos. Por lo que respecta a los juegos On line, esta es una opción más para hacer de los videojuegos una experiencia compartida, no solo los que son multiplayer te brindan esta sensación, también el jugar en línea te da ese extra que es el confiar en que la otra persona haga bien lo que le corresponde y así conseguir un objetivo común. Contrario a esto están los títulos de competencias en donde no importa que tan lejos este tu oponente el chiste es vencerlo y con la opción On line tienes todo para dedicar un "You lose" a distancia. Hasta la próxima.



TOÑO RODRÍGUEZ

La Conectividad, esto es solamente el principio de todo una nueva forma de jugar. Creo que esto va a ser un línea a seguir por parte de los licenciatarios, no sé a que velocidad se vaya a ir desarrollando todo este concepto, pero es un hecho que es el futuro de los videojuegos. Nintendo tiene un gran camino por delante, ya que con lo que nos han mostrado y nos ha dicho, tenemos mucho que esperar de su parte, la intercacción entre el GameCube y el Game Boy Advance con juegos como Pac-Man nos ha dado una muestra de lo que pueden alcanzar. Tendrémos que ver de que manera el nuevo sistema anunciado por Nintendo explotará este modo de juego. Por el lado del concepto "Online" pienso que tiene su lado muy bueno y su lado malo. El poder jugar con personas de otras partes sin tener la necesidad de estar a un lado del otro es fantástico, con el pequeño problema que no todos tenemos las mismas circunstancias técnicas para esto (por el momento).



JUAN "MASTER"

La conectividad es un concepto con el cual estamos muy familiarizados, gracias a Nintendo quien fue como siempre el pionero en este tipo de tecnología aplicada a videojuegos, pero realmente aun no se ha visto todo lo que se puede lograr con esta innovación, ya que en el N64 apenas se uso con unos cuantos juegos siendo el que mas destaca Pokemon Stadium. Pero con el GCN parece que el concepto llegara a un nivel nunca antes imaginado con títulos como Zelda: Four Swords y Pacman GCN. En cuando al sistema online me parece que este tipo de tecnología todavía esta muy lejos de convertirse en un elemento fundamental dentro de los videojuegos, ya que no hay como convivir con tus rivales, y el hecho de que no estén físicamente contigo hace que la emoción no sea la misma, aunque para esas tardes lluviosas, en las que tus cuates no pueden llegar a tu casa no estaría mal.



AXY

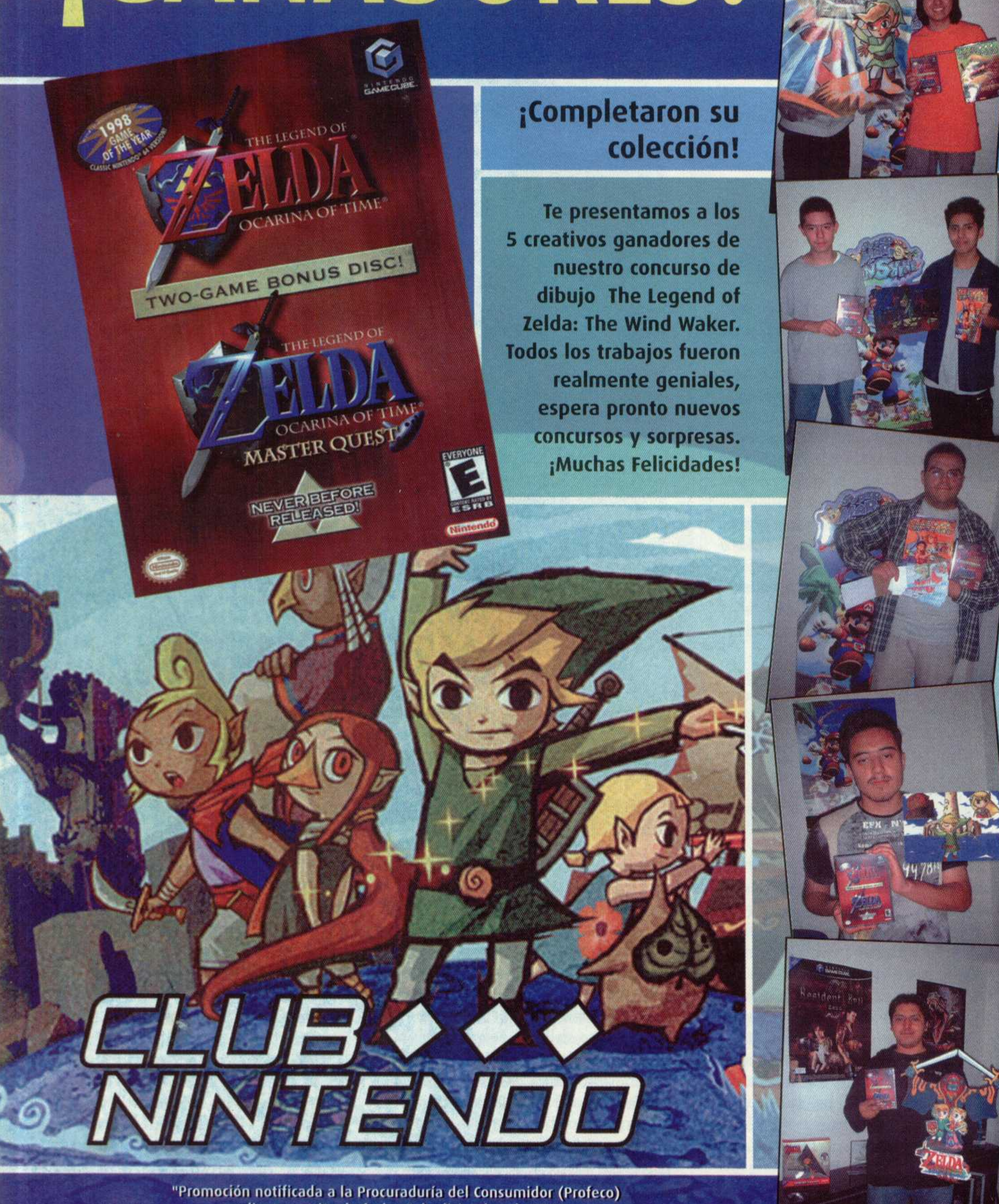
Los juegos en línea son muy divertidos y los beneficios que obtienes al jugar en Internet son enormes. Los RPG por el momento son los títulos más populares ya que no requieren de una gran conexión para poder disfrutarlos, tal es el caso de PSO ep. II y próximamente PSO ep. III. Pero también hay otros juegos de otros géneros que puedes disfrutar si tienes acceso a broadband. Por otra parte, a la conectividad yo le auguro un buen futuro. Nintendo está haciendo lo posible por crear títulos que realmente aprovechen esta opción, tal es el caso de Pac Man for Nintendo GameCube, aprovechando el poder del Game Boy Advance y el Nintendo GameCube, el factor diversión es enorme y el concepto es realmente novedoso, cazar a Pac Man en la obscuridad es algo que nunca se había visto. Estoy seguro que lo que Nintendo nos tiene preparado en el futuro será espectacular.



SPOT

A mi en lo particular me parece una excelente idea la conectividad y los juegos en línea; aunque no se ha llevado tan lejos como me gustaría, pero de todos modos es un gran concepto y es muy útil y divertido. Las posibilidades son infinitas con la tecnología de hoy en día, sólo falta que los programadores hagan su parte para que los juegos puedan ser tan buenos como recomendables. En lo personal me gusta mucho que ocupen este tipo de tecnología en los juegos de aventura y los RPG's pues se prestan mucho para ello; lo que sí es que estaría muy padre poder jugar títulos con la calidad de un Final Fantasy en línea (como Phantasy Star Online), pero que le ubiquen bien eventos y oportunidades para los videojugadores con tal de que sea a veces cooperativo, otras que sea de enfrentamientos y que haya mucha interacción; que no se cierren a que solo se trate de subir de nivel y eliminar a todos los demás.

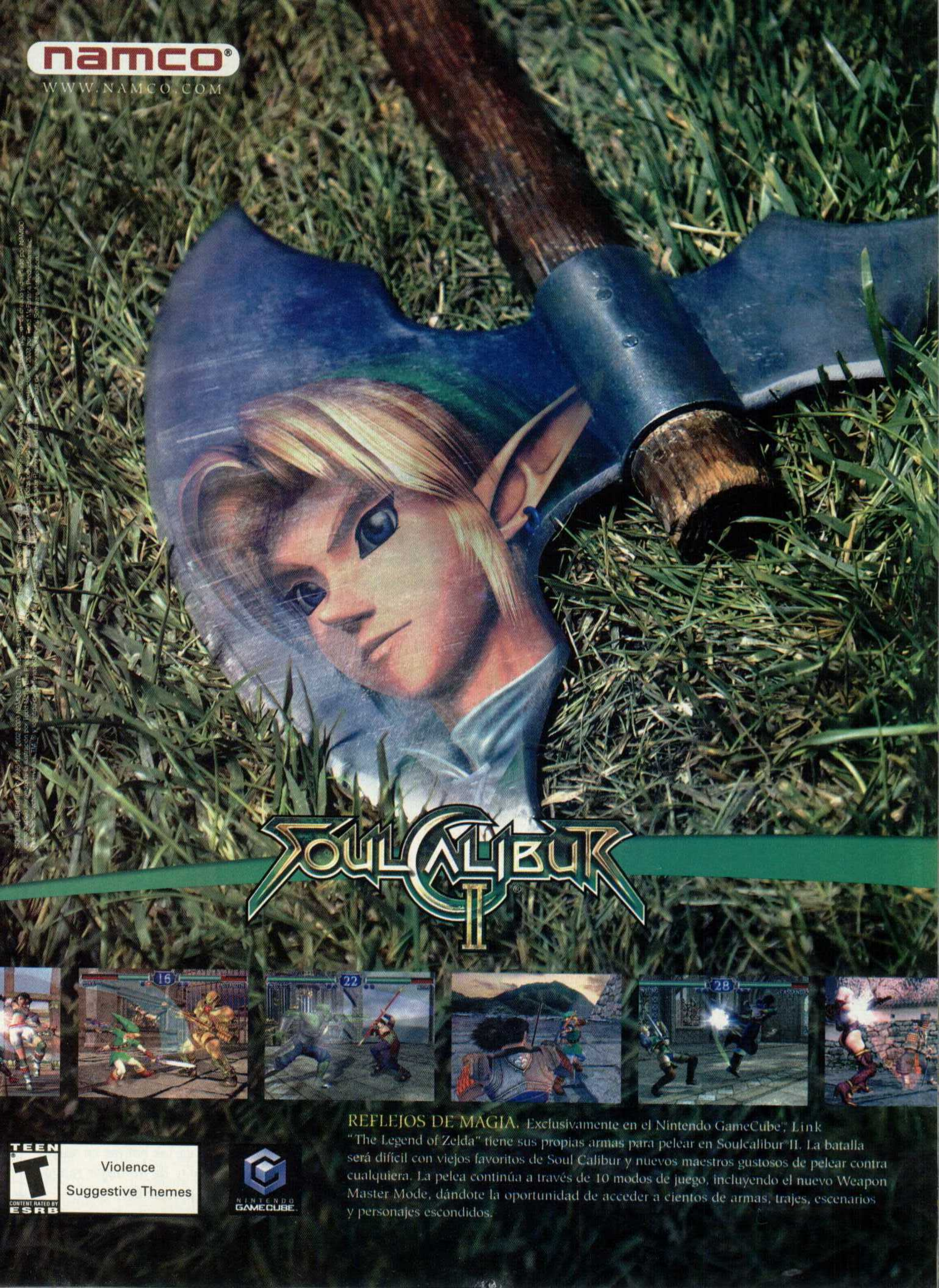
¡GANADORES!

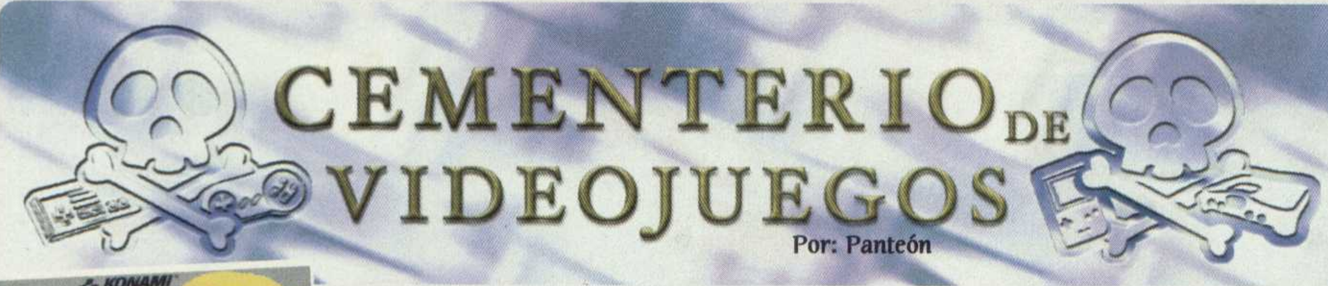


¡Completaron su colección!

Te presentamos a los 5 creativos ganadores de nuestro concurso de dibujo The Legend of Zelda: The Wind Waker. Todos los trabajos fueron realmente geniales, espera pronto nuevos concursos y sorpresas. ¡Muchas Felicidades!

"Promoción notificada a la Procuraduría del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 3 de diciembre de 2001. Para mayor información llamar al 56-82-42-05 Cualquier incumplimiento reportarlo a la Profeco".


namco
WWW.NAMCO.COM
SOULCALIBUR II
16
22
28
REFLEJOS DE MAGIA. Exclusivamente en el Nintendo GameCube, Link "The Legend of Zelda" tiene sus propias armas para pelear en Soulcalibur II. La batalla será difícil con viejos favoritos de Soul Calibur y nuevos maestros gustosos de pelear contra cualquiera. La pelea continúa a través de 10 modos de juego, incluyendo el nuevo Weapon Master Mode, dándote la oportunidad de acceder a cientos de armas, trajes, escenarios y personajes escondidos.
TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB
Violence
Suggestive Themes
NINTENDO
GAMECUBE



Por: Panteón





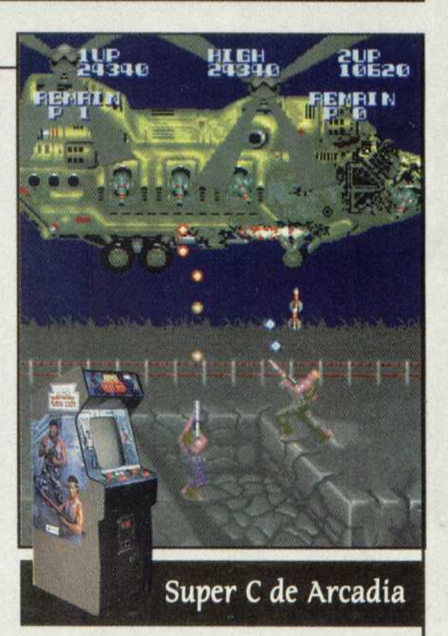
¡Hola chavas y chavos! ¿Cómo están? Espero que todos gocen de una buena salud y que sigan disfrutando de los excelentes juegos de antaño. Esta ocasión quiero revisar un gran título de hace ya unos ayeres, sé que la versión de SNES es la mejor de todas las partes de la serie, pero de todas maneras, gocé mucho este juego y por ende, voy a compartirlo con todos mis fieles lectores. Por otra parte, quiero agradecerles a todos los que me hacen favor de enviar sus mails, cartas y pergaminos con sus dudas, quejas, palabras dulces y altisonantes, sugerencias y todo lo que me envían. Es muy importante para todos en la redacción sus puntos de vista y por supuesto para mí, pues de esta manera puedo mejorar y llevarles lo mejor de los juegos que nos hicieron experimentar los sentimientos más profundos hace un par de años.

Super C: Abril 1990

Continuando con la exitosa saga de Konami (naturalmente), esta es la adaptación del juego de Arcadia del mismo nombre, solamente que muy personalmente me gusta más la versión de NES que la que jugaba en las maquinitas (ja ja ja ja, lo siento). La movilidad era bastante padre y supera por mucho al original, además de que los personajes tienen mejores valores y por ende, se juega mejor.

Super C llegó al NES con el pie derecho, tenía un excelente gameplay, un inmejorable control, buena música y una mejor visión de la acción, pues en la versión de Arcadia la pantalla estaba muy reducida, especialmente cuando lo jugabas con un amigo. Y ya que estamos en este tema, deben recordar que el auge de los juegos cooperativos fue en el NES y el SNES, cosa que se perdió ligeramente en el N64 pues había más multiplayer que cooperativos; de manera que este es un juego realmente recomendable para jugar entre dos personas, es más sencillo y más divertido de esta forma. Claro está, siempre y cuando cooperen entre sí, porque si se empiezan a ganar las armas, pues no van a llegar a ningún lado.





Super C de Arcadia

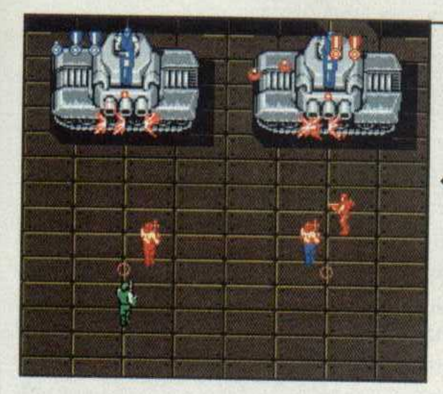
Las armas las obtienes al dispararle a los ítems que aparecen volando en ciertas partes del juego, dependiendo de la letra, es el tipo de arma que obtendrás; algunas son más útiles en ciertas ocasiones y otras son más recomendables para atacar a algunos enemigos. Obviamente, una de las armas favoritas en cualquier Contra es la S (Spread), que dispara varias balitas en varias direcciones y te da un mejor rango de ataque y protección.



Control Pad: Mueves a tu personaje/ Apuntas el arma

Botón A: Salto

Botón B: Disparo



El juego cuenta con dos tipos de escenas; con vista de lado en plataformas donde debes avanzar de izquierda a derecha y las que tienen vista por arriba, debes avanzar hacia el norte para seguir tu camino.

Los héroes y Tips



Sargento Bill Ko
Nombre código: Mad Dog
Este es el comando que controla el jugador 1, es el que tiene el pantalón azul.

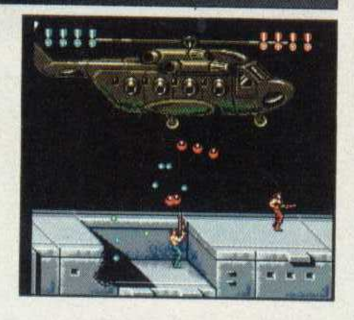


Cabo Lance
Nombre código: Scorpion
El sujeto del pantalón rojo, el segundo jugador deberá usar este personaje.



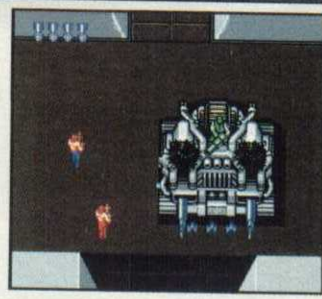
Etapa 1: Gate of Fort Fire Storm
Jefe: Helicóptero Mega-Huey

Destruye las cuatro torretas del costado y después concentra tu fuego en el círculo azul que aparece en el centro. Recuerda dispararle también a los soldados que salen del helicóptero tan pronto como salgan para evitarte problemas.



Etapa 2: Fort Fire Storm
Jefe: Hovertank

A pesar de que este tanque intimida, no es difícil si atacas los cañones laterales primero, con cuidado de esquivar los disparos y el rayo de la parte de abajo. Cuando hayas terminado con los cañones laterales, elimina al de enmedio y listo.





Etapa 3: Tropics of Torture
Subjefe: Babalu Destructoid

Esta araña mecánica es un enemigo engañoso, lo que debes hacer es dispararle lo más que puedas a la parte de abajo, en donde se unen las patas. Si te dispara, agáchate para esquivar sus ataques y si se acerca, sin miedo súbete a ella para que no te dañe. Cuando esté cerca de una orilla, baja de ella de un salto y repite la jugada.



Jefe: Death Dropper

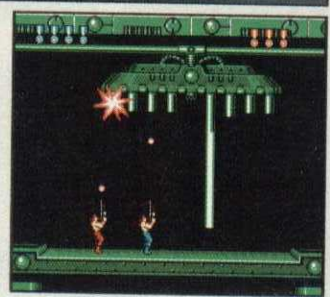
Este enemigo es de lo más sencillo del mundo, especialmente si traes el arma Spread; sitúate en donde indica la foto y dispara hacia arriba, cuando te dispare desde la orillas (en diagonal) solo salta sin moverte y continúa disparando hasta que lo elimines. Si van dos personas, deben situarse un poco alejados como indica la foto para que no sufran daño o bien, en el mismo lugar.





Etapa 4: Jungle Lair
Jefe: Laser Showergun

Con este enemigo debes de disparar rápidamente, es recomendable llevar un arma fuerte como el láser o bien, el spread para que dispares a varios de los cañones a la vez. Solamente mantente en una orilla y chéca su movimiento. Siempre dispara de un lado al otro, muévete procurando que sea a favor de los disparos, no en contra y dispárale primero a los cañones de los costados para darte más espacio en las orillas.





Etapa 5: Mountains of Doom
Jefe: Krypto-Crustecean

Te recomiendo que te sitúes debajo del punto rojo para que tengas más oportunidad de eliminar o esquivar a los enemigos que salen de sus costados. Debes de ser rápido para que lo elimines pronto, procura llegar con el arma spread. Si te rodean los enemigos por abajo, salta y dispara hacia abajo para eliminarlos. Si juegan dos personas, uno puede encargarse de eliminar a los enemigos pequeños y el otro atacar al centro.





Etapa 6: Entry to HQ
Subjefe : Wall O´ Heads

Sitúate donde indica la foto, es el punto ciego del enemigo, puedes dispararle sin que te dañe; cuando aparezcan los enemigos a los lados, dispárales rápidamente para que no te hagan moverte. Continúa disparando hasta eliminarlo.

Jefe: Jagger Froid



De nueva cuenta, posiciónate donde indica la foto y dispara lo más rápido que puedas, si traes spread, te evitarás muchos problemas. No te muevas y continúa disparando hasta que lo elimines. Cuando juegan dos, pueden eliminar al gusano.



Etapa 7: Headquartes
Jefe: Temple of Terror

Un enemigo más que no te causará problemas si traes spread; sitúate en donde indica la foto y dispara sin cesar, si los disparos te llegan por abajo, salta y dispara hacia abajo y listo, repite hasta que lo elimines. Si no traes spread o eres eliminado, continúa en el sitio de la foto disparando, cuando te lance sus proyectiles, elimínalos y repite la jugada.



Etapa 8: Lair of the Red Falcon
Jefe: Red Falcon



Este enemigo es de lo más sencillo, sitúate donde indica la foto y dispara en diagonal al ojo superior de Red Falcon, si ves que algún proyectil te va a caer directo sobre de ti, solo dispara hacia arriba y continúa disparando en diagonal. Cuando dos personas juegan, uno puede disparar hacia arriba para cubrir al que le dispara a Red Falcon.



Trucos:

Para que vean que soy bien buena onda, aquí les van los dos trucos para este juego, para que el que lo tenga, lo desempolve y el que no lo tenga y lo vea, que lo consiga. Antes de darles los trucos, les quiero comentar que en el mes que viene, el cual es muy importante para mí, revisaré dos juegos basados en dos cintas de terror, ¡así que no se lo pierdan por nada!

Empieza con 10 vidas:

En la pantalla del título presiona la secuencia:
Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba, A, B y Start (Para dos jugadores presiona Select y después Start)

HI SCORE
0020000
1P SCORE 0000000 REST 10
2P SCORE 0000000 REST 00
AREA 1

Sound Test:

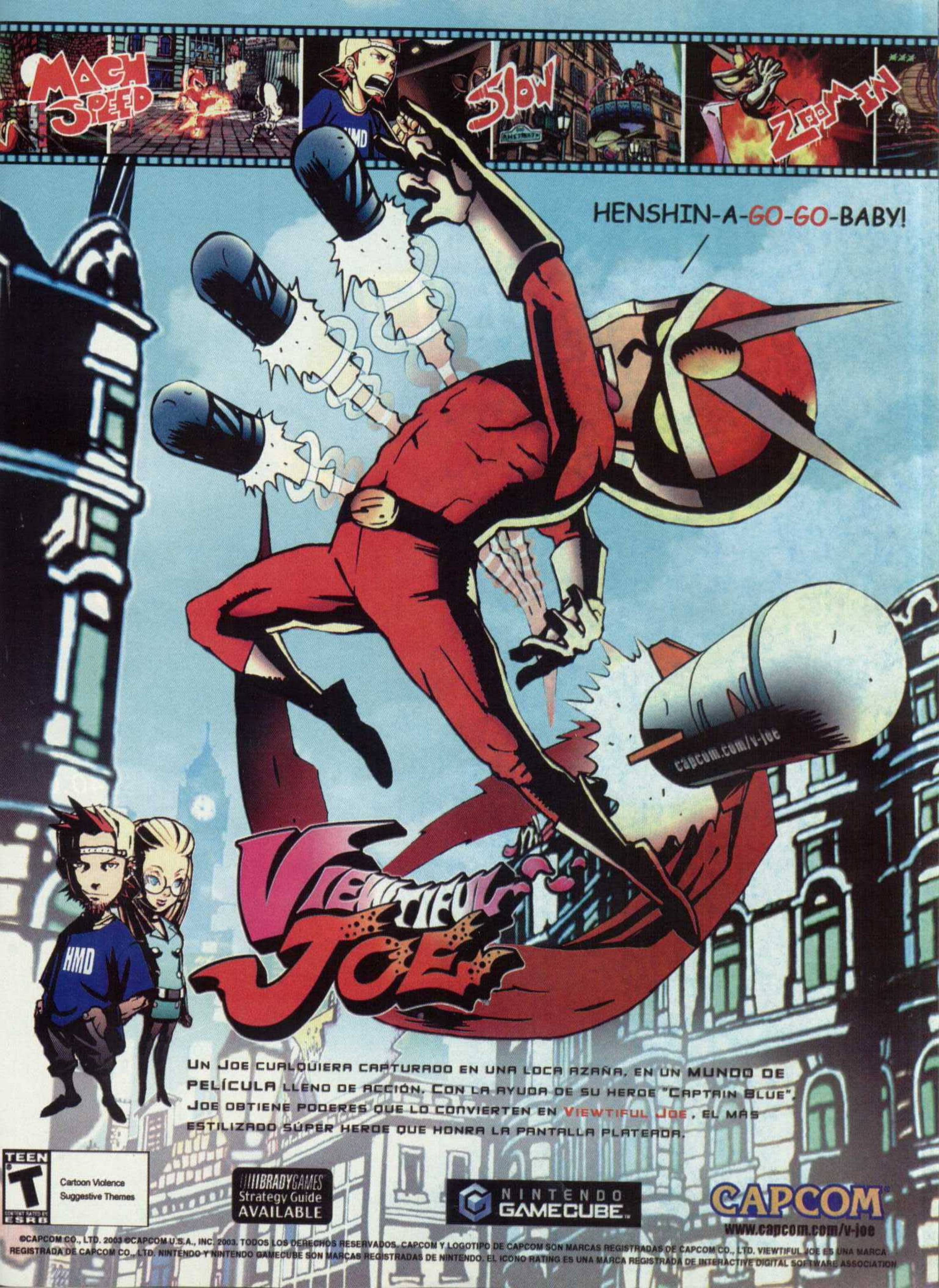
En la pantalla del título presiona y mantén A y B y después presiona Start.





Bueno, espero que les haya gustado el Cementerio de este mes, espero que me sigan enviando sus dudas, comentarios, juegos viejitos que ya no quieran (je je je), títulos de perpetuidad, membresías a clubes de lujo, etc, etc a la dirección de la revista y todo lo demás por correo electrónico a: panteon@clubnintendomx.com ¡Ah! Y no te olvides de visitar nuestra página: www.clubnintendo.com.mx ¡Hasta la próxima!





MACH SPEED
SLOW
ZOOM IN
HENSHIN-A-GO-GO-BABY!
capcom.com/v-joe
VIEWTIFUL JOE
UN JOE CUALQUIERA CAPTURADO EN UNA LOCA AZAÑA, EN UN MUNDO DE PELÍCULA LLENO DE ACCIÓN. CON LA AYUDA DE SU HEROE "CAPTAIN BLUE", JOE OBTIENE PODERES QUE LO CONVIERTEN EN VIEWTIFUL JOE , EL MÁS ESTILIZADO SÚPER HEROE QUE HONRA LA PANTALLA PLATEADA.
TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB
Cartoon Violence
Suggestive Themes
BRADYGAMES
Strategy Guide AVAILABLE
NINTENDO GAMECUBE
CAPCOM
www.capcom.com/v-joe
©CAPCOM CO., LTD. 2003 ©CAPCOM U.S.A., INC. 2003. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. CAPCOM Y LOGOTIPO DE CAPCOM SON MARCAS REGISTRADAS DE CAPCOM CO., LTD. VIEWTIFUL JOE ES UNA MARCA REGISTRADA DE CAPCOM CO., LTD. NINTENDO Y NINTENDO GAMECUBE SON MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO. EL ICONO RATING ES UNA MARCA REGISTRADA DE INTERACTIVE DIGITAL SOFTWARE ASSOCIATION

Centro de ENTRENAMIENTO

¡Hola entrenadores! Este mes les voy a platicar no sobre los juegos de Pokémon en sí, sino otro aspecto que a los fans de este fenómeno nos llamó de igual manera por lo bien hecho que está; me refiero a Pokémon Trading Card Game, que lanzó Wizards of the Coast hace algunos ayeres y que hoy, tienes miles de tarjetas diferentes basadas en las diferentes versiones de Pokémon.

Pokémon TCG cuenta con miles de jugadores alrededor del mundo, ya que es mucho más sencillo y fácil de aprender que otros juegos de este género como es el caso de Magic: The Gattering. Mientrás en este tipo de juegos se manejan cartas complicadas y muchos tipos diferentes de reglas y otras cosas, Pokémon TCG se caracteriza por ser muy sencillo de jugar y aprender para que los jugadores de todas las edades puedan disfrutar de este juego.

Para los que no hayan tenido la oportunidad de jugarlo, les voy a platicar un poco de cómo se juega para que todos lo conozcan. Para hacerlo mucho más entendible, en esta ocasión les voy a hablar sobre lo básico y sobre los primeros tipos de tarjetas, que comprendían las primeras versiones de Pokémon (Red, Blue y Yellow). Después les hablaré sobre los siguientes pasos como el surgimiento de los tipos que vinieron después basados en las versiones Gold, Silver y Crystal y posteriormente, las nuevas tarjetas que comprenden las versiones Ruby y Sapphire, con tecnología de punta y toda la cosa.

Para poder jugar Pokémon TCG debes tener un deck (o mazo) de 60 cartas en las que debes saber combinar los Pokémon básicos (como Charmander), evoluciones (Charmeleon, Charizard), energías (que se usan para atacar) y cartas de entrenadores (que hacen el papel de ítems). El chiste de este juego es que debes tener Pokémon básicos para poder ponerlos en juego y energías que podrás añadirle a tu Pokémon para que pueda realizar un ataque o poder.

Tengo que mencionarles que el TCG difiere un poco en las reglas originales de las versiones de los video-juegos. Un ejemplo es que aquí puedes traer los Pokémon que quieras (con sus excepciones, claro) y no solamente 6 en tu equipo. Otra cosa es que los Pokémon pueden tener o no resistencia o vulnerabilidad a otros tipos de Pokémon, pero esto se maneja diferente.

Ahora sí, empecemos desde el deck. Un deck recomendable para empezar debe incluir dos tipos de Pokémon (por ejemplo Fire y Fighting), esto quiere decir que deberás poner un promedio de 10 cartas de Pokémon (incluyendo básicos y evoluciones) de un tipo, 10 del otro y tendrás un total de 20. Ahora bien, necesitas alrededor de 15 cartas de energía para un tipo de Pokémon y 15 del otro, haciendo un total de 30 cartas + las 20 de los Pokémon, son 50. Las 10 restantes las usaremos de Trainers (los que vienen siendo los ítems), para apoyar a los Pokémon en las batallas.

Ya teniendo tu deck listo, se trata de que por turnos, cada jugador tratará de noquear a los Pokémon del



oponente, para esto, deben poner un Pokémon que es el que va a atacar primero y hasta cinco básicos en el Bench (la banca). Todos éstos Pokémon se consideran en juego y pueden sufrir ataques o producirlos si se da la ocasión. Cada jugador tiene su turno en el que puede usar tantas cartas Trainer como quiera o tenga en su mano, tomar una carta solamente de su deck, evolucionar a los Pokémon que pueda o quiera (según las reglas), añadir una carta Energy a un Pokémon y realizar un ataque, que es cuando su turno termina. Para tomar nota del daño que sufre cada Pokémon, se usan unos marcadores para definir 10 de daño por cada uno. Para cada encuentro se define el número de premios al que se va a jugar, pueden ser hasta 6 premios, los cuales son seis cartas de cada jugar. Al noquear a alguno de los Pokémon contrarios, se toma un premio que se añade a la mano de cada quién. Se puede perder por dos razones: si uno de los jugadores se queda sin Pokémon en juego, si no puede tomar una carta de su deck en su turno o bien, si el oponente toma todos sus premios.

Tal vez te suene algo complicado, pero con jugar una sola vez basta para querer jugar de nuevo y aprendes rapidísimo. Mientrás más profesional te vuelves, puedes construir nuevos decks diferentes para los duelos con tus amigos. Puedes crear decks tan diversos como quieras, claro está que debes respetar varias reglas como son: Un deck debe tener 60 cartas, ni más ni menos. No puedes tener más de cuatro cartas con el mismo nombre, exceptuando las energías básicas. Hay todavía más reglas, pero estas son las básicas.

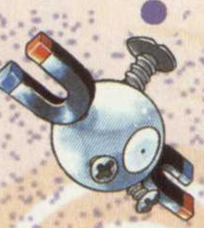
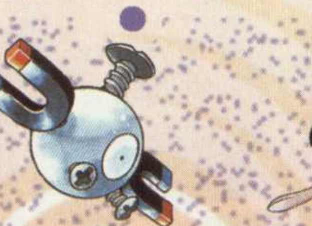
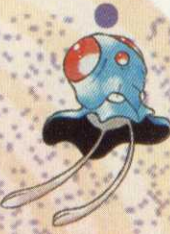
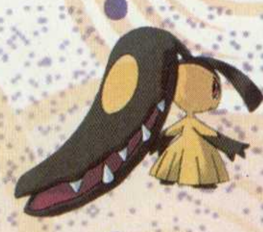
Las cartas tienen su chiste; por ejemplo, hay Pokémon que son muy comunes como Pikachu, otros más difíciles de encontrar como Kadabra y algunos mucho más raros como el poderoso Charizard, que se valúa en mucho dinero por ser tan raro. Cada quien puede usar las cartas que más crea conveniente para sus decks si se atiene a las normas y crear sus decks

Uso a Kabuto en mi Deck porque además de ser mi Pokémon consentido, sirve de mucho contra Pokémon que bajen 10 o 20. ¡En los primeros turnos es una gran ayuda! Además de que puedes usar el Myterious Fossil como Pokémon defensor y evitar perder un premio, recomendable contra Pokémon que gasten energías para atacar como Charizard.

PANTEON

Drowzee puede parecer muy inútil, pero teniendo varios en tu banca, realmente puedes hacer sufrir a tu oponente y a menos que tenga en su deck 20 Full Heals, terminará odiándote. Drowze combinado con un Haunter o con mi Dark Arbok, es un arma muy poderosa, y se usa mejor si tienes Sabrina's Kadabra.

ENRAK


como le plazca. Puedes usar cartas que tengan Pokémon Power, que son ataques o poderes que pueden usar los Pokémon sin que sea considerado un ataque, por lo que se puede combinar con el ataque del Pokémon defensor para un devastador combo. En la redacción nos hemos puesto a jugar mucho últimamente con nuestros decks y hemos creado algunos muy buenos, así como otros que han dado pena, el chiste es divertirse y convivir entre cuates.

Para que te des una idea de cómo jugamos aquí, te voy a platicar que mi buen amigo Crow tiene su riesgoso deck enteramente tipo Fire, el cual consta de varias cartas raras entre las que figuran un Charizard, dos Dark Charizard, dos Moltres y otros más que son su principal fuerza de ataque, la cual es devastadora. Por otra parte, el buen Enrak siempre está modificando su deck y por el momento usa una combinación Water con Psychic, donde su legión de Drowsee del equipo Rocket usan su Pokémon Power que duerme a distancia, así que puede combinarlos con un malvado Haunter que usa Dream Eater, causando el común enojo cuando esto pasa. También posee un Dark Arbok que tiene un ataque que causa 10 de daño y envenena al Pokémon defensor y para colmo, le causa 10 de daño a cada Pokémon en la banca ¡Grrrr! Por mi parte, mi deck combina Psychic con Fire, teniendo un Charizard y un Mewtwo como fuerza de ataque, Gastlys y Abras para causar daño y cambios en el Status como paralizar y dormir al Pokémon defensor, así como un Kabuto, solo por el simple hecho de tenerlo y para dar el golpe final.

Como podrás darte cuenta, Pokémon Trading Card Game es bastante adictivo y divertido, es muy recomendable para todas las edades y por ser tan sencillo, lo puedes jugar sin problemas. Si te llama la atención, puedes conseguirte un deck preconstruido para que empieces a jugar inmediatamente y después, si quieres incrementar tu colección, puedes adquirir Booster Packs para tener más cartas y tal vez, que te salga alguna rara para presumirles a tus amigos y hacer más poderoso tu deck.

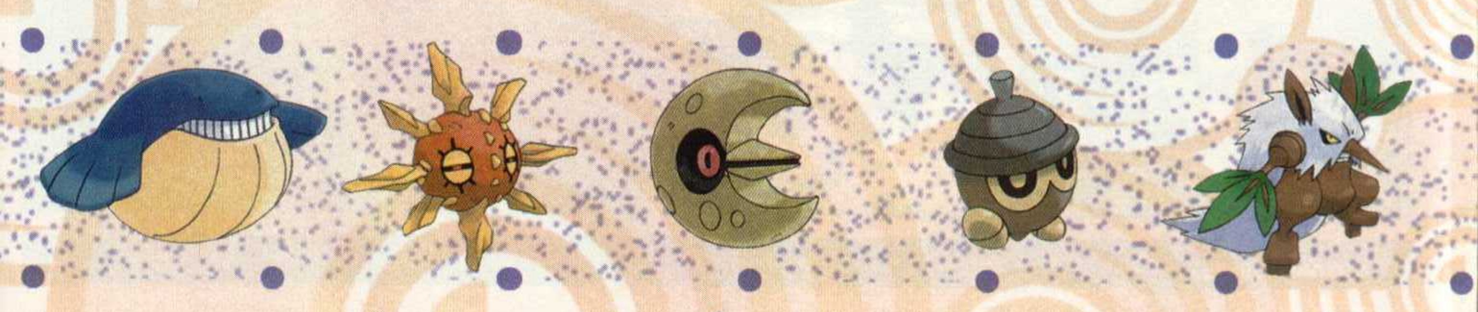
Próximamente incluiré más información de este divertido pasatiempo, mientrás tanto, los dejaré con la tarea de entrenar bien a sus Pokémon y si le entran al TCG, que armen bien sus decks para que derroten a quien se les ponga enfrente, aunque deben tener en cuenta que lo más importante es que se diviertan como nosotros. Pueden escribirme a la dirección de la revista o por mail a: panteon@clubnintendomx.com con el asunto Centro de Entrenamiento para saber todo lo que opinan, sus dudas y lo que quieran, ahora sí, ¡hasta la próxima!

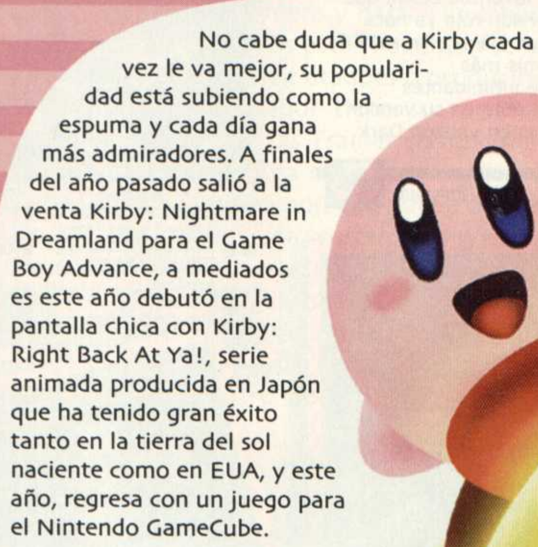
Charizard es uno de mis personajes favoritos desde que jugue la versión roja ya hace muchos años y ahora en el TCG, es uno de mis más poderosos e intimidantes personajes tanto en su version normal como en versión Dark.

CROW

Mewtwo y Charizard son mis Pokémon de alto poder; aunque debes saber cómo usarlos y combinarlos con otras cartas para que sean letales. Debes tomar en cuenta las probabilidades y te sugiero tener Double Colorless Energys y Computer Search con Charizard.

PANTEON





No cabe duda que a Kirby cada vez le va mejor, su popularidad está subiendo como la espuma y cada día gana más admiradores. A finales del año pasado salió a la venta Kirby: Nightmare in Dreamland para el Game Boy Advance, a mediados es este año debutó en la pantalla chica con Kirby: Right Back At Ya!, serie animada producida en Japón que ha tenido gran éxito tanto en la tierra del sol naciente como en EUA, y este año, regresa con un juego para el Nintendo GameCube.

Kirby Air Ride es un título perteneciente al genero de las carreras (lo sentimos por todos aquellos que creían que era un título de aventuras) donde tomas el control de la tierna bola rosa a la cual debes ayudar a competir y ganar en las múltiples pistas que tiene el juego. Para que te des una mejor idea de lo que verás, tomemos como ejemplo a Kirby: Nightmare in Dreamland. Si recuerdas, dentro de la sección de mini juegos, había uno de carreras llamado "Air Grind" donde Kirby va flotando sobre un riel el cual tiene algunas zonas color negro las cuales debes evitar, pues bueno, Kirby Air Ride usa un concepto parecido al de ese mini juego, pero obviamente tiene muchas cosas más que lo hacen más completo, complejo y entretenido, no creas que es tan simple como el juego de Game Boy Advance.



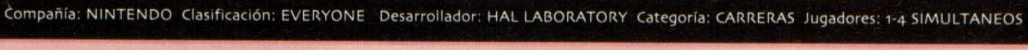






Este multifacético personaje te sorprenderá con sus nuevas habilidades y poderes.







¡GIROS Y GIROS!





Las pistas en este juego son algo especial, como dijimos, fueron hechas para darte una gran sensación de velocidad, claro, no son tan salvajes como las de F-Zero GX, pero son igualmente divertidas. Dado que las carreras son sobre rieles, los personajes pueden dar giros de hasta 360°, eso sin mencionar que algunas curvas son tan cerradas que por un instante perderás de vista el camino complicando las cosas un poco. Además de esto, hay partes donde, por ejemplo, tendrás que medir muy bien las rampas para poder tomar algunos atajos.

Por cierto, no todas las pistas son rieles, hay algunas que son caminos tipo terracería, digamos que son pistas "normales", pero no creas que por eso es más fácil, bueno, en realidad eso depende de tu habilidad para controlar a Kirby, si eres bueno, ninguna pista será realmente complicada.





¡A TODA VELOCIDAD!

Lo primero que notarás es que Kirby Air Ride tiene unos gráficos impresionantes, claro, no podemos esperar menos de los creadores de Super Smash Bros. Melee. Cada pista cuenta con gran profundidad para lograr una mejor sensación de velocidad, pero de igual manera, cada riel de estas pistas ha sido hecho de forma retorcida y vertiginosa para darte una mayor sensación de velocidad y emoción. Para disfrutar la cerraras cuentas con dos perspectivas para ver las carreras, ya sea desde una vista superior, o colocando la cámara detrás de tu competidor, claro, el mejor es jugar con la cámara detrás de tu personaje, así se disfruta mejor el juego. Al inicio de la competencia, contarás tan sólo con una "nave", pero conforme avances, tendrás acceso a 15 distintas naves que características y diseños únicos.

Ahora bien, no todo en este juego son gráficos y velocidad, también hay estrategia. Hal creó un sistema de juego que a la vez que es muy simple, te costará algo de trabajo dominar a la perfección. Básicamente sólo necesitas usar el Stick análogo y un par de botones. Casi todo lo puedes hacer con un sólo botón, de hecho, ni siquiera necesitas acelerar, desde el comienzo, Kirby acelera por sí sólo, pero tú deberás de controlar la velocidad en las curvas, en las rampas y tú decides cuando usar el poder especial de Kirby.

Y hablando de poderes especiales, no creas que Kirby dejo de lado su habilidad de comerse a los enemigos, bueno, mas o menos, lo que pasa es que ahora Kirby tiene que comer varios ítems que están regados por todo el camino, muy al estilo Mario Kart, la diferencia es que Kirby al comer estos ítems, gana ciertos poderes que te ayudarán a tener ventaja, claro, estos cambian cuando Kirby come algún otro ítem.

Algunos de los modos de juego a los que podrás acceder son: Air Ride, Top Ride y City Trial. Todos estos modos son multiplayer por lo que hasta 4 personas los podrás jugar simultáneamente.





Velocidad redefinida.

El suelo solamente te detiene. f-Zero GX.
Corre a través de veinte desafiantes cursos a
velocidades extremas. Es el futuro de las carreras.






Comic Mischief
Mild Violence
Suggestive Themes










TUS RECOMPENSAS

De acuerdo a las palabras de Nintendo, Kirby Air Ride contiene mil curiosidades igual que una piñata, y la verdad es que sí. Entre los bonus vas a poder encontrar pistas ocultas, vehículos secretos, acceso al Sound Test, entre otras. Pero aquí no acaba la cosa, pues cada uno de los modos de juego ofrece 120 retos específicos para poder tener acceso a todos los extras. Estos retos pueden variar, pero son cosas como derrotar a cierta cantidad de enemigos antes de terminar una carrera, terminar todas tus vueltas sin tocar ni una sola pared, terminar antes de cierto tiempo, etc. Estos son tan sólo algunos ejemplos de lo que te espera, pero prepárate, porque hay unos retos que son más difíciles que estos.

Ya que te acostumbres al modo de juego, te será muy sencillo vencer a tus oponentes, realmente no es tan complicado, más bien necesitas un poco de práctica y mucho "timing" para reaccionar a tiempo. Si eres fan de Kirby realmente te recomendamos este título, es muy entretenido y la sensación de velocidad es buena, incluso, si te gustó F-Zero GX, Kirby te llamará la atención.

RANKING



CROW 4.0

Para este mes, Kirby Air Ride es una muy buena opción para el Nintendo GameCube y más para los fans de este personaje que ha tenido trayectoria desde el legendario NES y ahora por primera vez llega al Nintendo GameCube en un juego fuera de lo común. Ahora, en esta versión participarás en carreras a diferencias de los juegos anteriores que eran de aventuras. Las gráficas son bastante buenas y llenas de color, así que si eres fan de Kirby, te lo recomiendo ampliamente.

PANTEON 4.0

Kirby es uno de los personajes más carismáticos de Nintendo y no cabe duda que sigue teniendo mucho éxito ya que han salido tantos juegos y seguirán saliendo para todas las plataformas de la gran N. Kirby ha gustado mucho a la mayoría de los videojugadores por ser bastante sencillo de aprender a jugar (sea el título que sea) y es sumamente divertido. No dudo en recomendar Kirby Air Ride para todo tipo de videojugadores pues es muy adictivo, divertido y tiene toda la garantía de Nintendo.



ENRAK 4.0

A mí me gustan mucho los juegos de Kirby desde el NES y por ende, éste título no es la excepción. Obviamente aquí las carreras no son tan "agresivas" como en F-Zero GX o Mario Kart, pero aún así, son bastante buenas y tienen el reto suficiente para pasar muchas horas tratando de obtener todos los bonus. Recomiendo Kirby Air Ride ampliamente, ya seas fan o no de este personaje, te aseguro que al menos un rato te vas a divertir, y es mejor si puedes compartirlo con tus amigos.

1.0 — 5.0


CLUB NINTENDO
VIEWTIFUL JOE
SURVIBAN
POSEMAN
DRAG QUEEN'S


P.N.03
PRODUCT NUMBER
CLUB
NINTENDO
© CAPCOM CO. LTD. 2003
© CAPCOM U.S.A. INC. 2003 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

Una fantasía para donde quiera que la realidad te lleve.



Bienvenido a la fantasía del mundo de Ivalice. Usa espadas, magia, hechizos o cualquier táctica para regresar a la realidad. Tomará estrategia y tiempo. Algo bueno que puedes llevar contigo.









Alcohol Reference
Mild Violence



Club Nintendo Extra





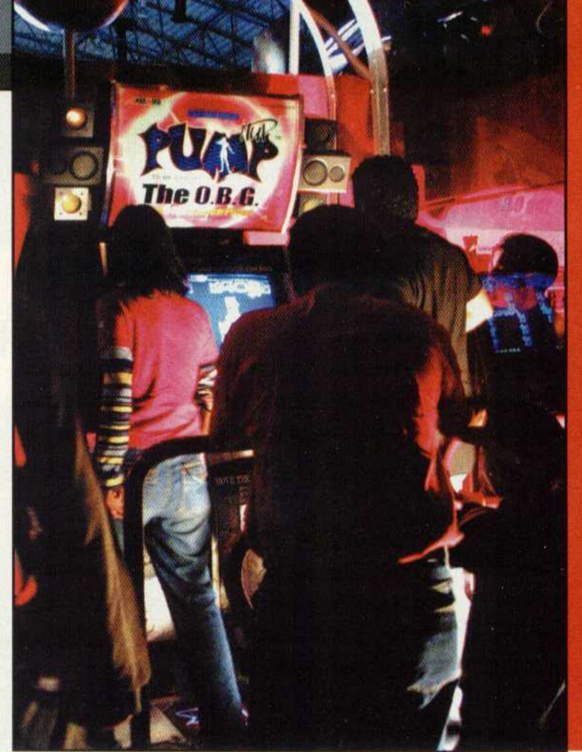
Club Nintendo Año 12 No. 10 | Octubre 2003 | Medio Informativo

El Electronic Game Show está de regreso y Nintendo estará presente.



EGS y Club Nintendo afinan detalles.

El pasado 7 de agosto asistimos a la conferencia de prensa que organizó la compañía Oelli, quienes se encargan de la organización y realización del Electronic Game Show, un evento que se inició el año pasado, teniendo como cede una de las áreas más extensas del World Trade Center Ciudad de México, donde se reunieron miles de usuarios y compañías para mostrar lo último en lo que a videojuegos se refiere.



En esta conferencia, los exponentes Jorge Lizarraga y Jessica Garibay, nos platicaron sobre lo importante que es la industria del videojuego en nuestro país, así como también se tocaron temas específicos como la piratería que desafortunadamente va en incremento, generando perdidas a los desarrolladores, fabricantes y distribuidores quienes ante esta situación, están en la mejor disposición de dar a conocer mejor sus productos, así como tener mayor acercamiento ante el cliente final y que mejor momento que en el EGS de este año, donde se tiene pensada una afluencia de más de 30,000 personas y se contará con diversas actividades como conferencias, torneos y venta de productos.

Por ello, muchas de las grandes licencias y compañías de gran renombre como Atari, Namco, Electronic Arts, Ubi-Soft, y por supuesto también Nintendo of America con Club Nintendo formarán parte en este evento que durará 4 días (23 al 26 de octubre) y será nuevamente en el WTC.

Todo esto es con el fin de cumplir con una de las peticiones más comunes entre los video jugadores de nuestro país, que es contar con un evento donde se reúnan las grandes compañías de videojuegos, en un espectáculo donde podamos obtener información sobre los proyectos actuales y futuros, así como un acercamiento más personal con los desarrolladores de talla nacional e internacional, fabricantes, distribuidores, pero sobre todo, con muchas otras personas que comparten el gusto por los videojuegos tanto como nosotros.



Nintendo®



Todo esto es con el fin de cumplir con una de las peticiones más comunes entre los video jugadores de nuestro país, que es contar con un evento donde se reúnan las grandes compañías de videojuegos, en un espectáculo donde podamos obtener información sobre los proyectos actuales y futuros, así como un acercamiento con los desarrolladores de talla nacional e internacional, fabricantes, distribuidores, pero sobre todo, con muchas otras personas que comparten el gusto por los videojuegos.

Por el lado de Nintendo, se tienen planeadas actividades bastante atractivas de entre las que destaca un torneo que estamos seguros será de tu total agrado y donde podrás codearte con los mejores jugadores de México, además de jugar los nuevos títulos. Así que te recomendamos visitar el espacio de Nintendo, que por si fuera poco traerá gran parte de la escenografía y ambientación utilizada en grandes eventos como el E3.

Obtén tu acceso al EGS

Esta es tu oportunidad para obtener tu entrada al Electronic Game Show, que se llevará a cabo en el World Trade Center Ciudad de México, Filadelfia S/N Col. Nápoles México D.F. los días 23, 24, 25 y 26 de octubre de 2003. Si eres una de las primeras 25 personas en mandar un correo electrónico a clubnin@clubnintendomx.com con la palabra "EGS" como asunto, del 6 al 10 de octubre de 2003, te daremos un pase doble para que asistas a este evento en compañía de quién tú quieras, así que no lo pienses y manda tu correo antes de que te ganen los boletos.

Promoción limitada al D.F. y área metropolitana.
Los ganadores serán notificados vía correo electrónico el día 13 de octubre para que pasen a recoger sus boletos a nuestras oficinas del día 14 al 17 de octubre de 10:00 a 17:00 Hrs. en Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Edificio E - 2° piso, Col. Santa Fe, Delegación Alvaro Obregón. Para recoger tu premio deberás presentar una identificación con copia fotostática además de la revista donde aparece esta promoción. Los premios no son canjeables.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 26 de diciembre de 2002. Para mayor información sobre la promoción llamar al tel: 5261 3769. Cualquier incumplimiento repórtelo a la Profeco.

www.electronicgameshow.com

World Trade Center Ciudad de México
23, 24, 25 y 26 de octubre 2003



Club Nintendo estará presente en este gran evento, que será memorable para todos los involucrados con la industria del videojuego en México. Esperamos verte ahí para compartir un buen rato agradable y poder charlar de nuestra gran pasión. ¡Te esperamos!



ESTAMOS DE ACUERDO CON DOS FANS PROVENIENTES DE FFTA. ¿PORQUE RAYOS QUERRIAS REGRESAR A TU VIDA REAL SI PUEDES VIVIR FINAL FANTASY?

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE®

Sus vidas están llenas de trabajo duro, Mewt ha perdido a su madre, Marche es el chico nuevo del vecindario y Ritz es una chica ruda por lo que no es nada popular. Así que cuando caen en un mundo fantástico, sólo uno de ellos espera regresar a casa. Nuestros tips de FFTA te ayudarán en tu camino.







Referecia de Alcohol
Violencia

LA CORRIENTE DEL JUEGO Y EVENTOS EN TU AVENTURA

MISION PRINCIPAL



RECOGE HIERBA

SUB AVENTURA
Nieve en Lutia
¡Fuego! ¡Fuego!

MISION PRINCIPAL



CAZA LA TESIS

SUB AVENTURA
Ladrón de aves
Mago frío
Profesor en apuros

MISION PRINCIPAL



LOS CHEETAHS

De Sn. Ivalice a Ivalice: Primeros Pasos

En el número pasado mostramos la profundidad del sistema RPG de FFTA y su historia. Ahora te mostramos como Marche hace dos amigos en una pelea con bolas de nieveen Sn. Ivalice... y de inmediato los pierde.

COMENZANDO DE NUEVO CON LA PIZARRA EN LÍMPIO

Tan pronto como Marche despierta en el *reino* de Ivalice (donde él comienza a hacer teorías del lugar donde se encuentra), sin querer insulta a una de las especies locales y se ve metido en una pelea. Afortunadamente, el amigable Montblanc llega a ayudarlo. Después de tu primera batalla en Ivalice, te unirás al novato clan de Montlanc y así podrás aceptar tu primera misión.



Los clanes compiten por influencia y territorio en Ivalice. Revisa las misiones de tu equipo y su status en el menú del clan



Después de unirte al clan de Montblanc, puedes preguntarle al dueño del Pub acerca de las misiones disponibles.

01 RECOGE HIERBA

MISION PRINCIPAL

DERROTA TODOS LOS ENEMIGOS

ENEMIGOS:5 ALIADOS:6 A.P. OBTENIDOS:40 GIL OBTENIDO:600 ITEMS: –

Tu primera misión es muy simple, tienes que recoger hierbas en la planicie de Giza. Primero tendrás que deshacerte de los monstruos. Usa esta batalla para conocer la fuerza de cada miembro de tu clan. Estudia la batalla para saber cuando eres recompensado con "Judge Points" o si eres penalizado.



Marche comienza como soldado, un trabajo que se especializa en combate cuerpo a cuerpo. El atacar por los lados es lo mejor.



Tendrás un mago blanco en tu clan. Aléjalo de los ataques del enemigo y usa sus poderes para curar frecuentemente.

MAPA DE LA PLANICIE DE GIZA



DATOS DEL ENEMIGO

Tu equipo entrará al campo desde el lado oeste (los cuadros azules). Los enemigos comenzarán en los cuadros rojos. Primero elimina a los más débiles (los 3 Goblins y el Sprite) antes del Red Cap, un über-Goblin que se pone en tu cara.

UN MUNDO DE TU CREACION

Descurirás tu porpio mundo al adentrarte en FFTA. Cuando termines ciertas misiones, recibirás un ícono de lugar para colocarlo donde tu quieras dentro del mapa general Después de colocarlo, podrás encontrar más misiones, muchas de ellas te llevan a lugares nuevos en el Pub. Después de recoger hierba, recibirás el ícono de "Lutia Pass"





SUB AVENTURA
Flores Blancas
Caza en la Villa
¡Se Busca!

MISION PRINCIPAL
PELIGRO EN EL DESIERTO

SUB AVENTURA
Un Anillo Perdido
Mirada Profunda
Rodeo del Clan

MISION PRINCIPAL
CORRIENTE INVERTIDA

SUB AVENTURA
Ranas del Oasis
Un Reto

Envia Unidades, Ellas Pueden Cuidarse Solas

Al aceptar misiones principales y sub-aventuras, podrás mejorar la condición de tus unidades y avanzar en mayor o menor medida en la trama del juego. Las misiones de envío ofrecen una forma distinta de incrementar las habilidades individuales de tu personaje en misiones para ellos solos.

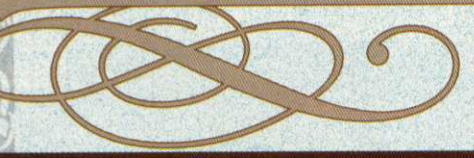




ENVÍA POR RIQUEZAS

Para las misiones de envío, debes escoger una unidad que operará en automático hasta que complete o fracase su misión. Puedes adivinar si tendrá éxito o no al seleccionarlo. Aquellas unidades que tengan más probabilidades de salir victoriosas brincarán de alegría.

Conquista y Apoderate con las Sub-aventuras



Puedes avanzar la mayor parte de la trama al escoger sólo ciertas misiones que aparecen, pero si aceptas cada sub aventura, te encontrarás con cientos de ellas para poder adquirir armas, armaduras, dinero (Gil) y podersubir de nivel; de igual modo podrás abrir nuevas sub-aventuras.

NIEVE EN LUTIA

SUB-AVENTURA

ENEMIGOS:3 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO:3,600 ITEM: WIZARD HAT

Tu primer viaje por el paso de Lutia involucra otra misión, llevar a los niños a jugar en la nieve. Afortunadamente para los héroes necesitados de acción, dos Red Panthers y un Goblin están por aparecer. Protege la espalda de tus personajes en la batalla usando los hombres de nieve y los árboles.


NVL 3 RED PANTHER


NVL 3 RED PANTHER


NVL 4 GOBLIN

¡FUEGO! ¡FUEGO!

SUB-AVENTURA

ENEMIGOS:4 ALIADOS:6 AP OBTENIDOD:40 GIL OBTENIDO:3,600 ÍTEMS: SPRINKLER, NINJA KNIFE

Lo que el Jefe de Bomberos de Cyril confunde con un infierno, en realidad son muchas bombas creando caos. Ellas pueden arrojar fuego a distancia así que lo mejor será rodearlas una por una para destruirlas en un sólo ataque. No uses fuego pues sólo lograrás que recuperen su energía.


NVL 3 BOMB




NVL 3 BOMB

NVL 4 BOMB


NVL 4 BOMB

¡Consigue un trabajo!



Para avanzar en FFTA, tus unidades deberán dominar muchas habilidades. Casi todas las armas tienen habilidades, quien las use podrá aprender dicha habilidad sólo si tienen la raza y el trabajo correctos.



HERRAMIENTAS INTERCAMBIABLES

Cambia de trabajo seguido. Al hacerlo tus personajes aprenden una gran variedad de habilidades y magia. Por ejemplo, el arma Firewhell le enseña a un mago negro el hechizo "Fira" mientras que a un ilusionista le enseña "Prominence"



Domina las habilidades de las armas antes de cambiarlas por unas nuevas o antes de cambiar de trabajo. Una vez dominada la habilidad, ya no es necesario que conserves el arma.

02 CAZA LA TESIS

MISIÓN PRINCIPAL
DERROTA TODOS LOS ENEMIGOS

ENEMIGOS:6 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 4,000 ITEM: FIREWHEEL ROD

Regresa al paso de Lutia para recuperar la tésis robada al Dr. Coleman. Unos bandidos al servicio tmporal de un mago blanco, caerán desde las alturas para atacarte. No dejes que los ladrones se acerquen a tus unidades pues te robarán dinero si se los permites.

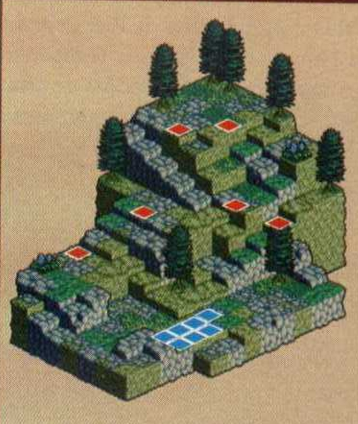


No te dejes intimidar por los ladrones mientrás aparecen en el escenario. Mantén a tu grupo unido y vigila la retaguardia.



El mago blanco puede lanzar varios hechizos de protección a los bandidos. envía a alguien a encargarse de él primero.

MAPA DEL PASO DE LUTIA



DATOS DEL ENEMIGO

El mago blanco no es uno de los bandidos, pero les ayudará de ser posible. El grupo de bandidos consiste de dos ladrones, un soldado y un arquero. Encargate de los ladrones y el arquero un un arma de largo alcance y prepárate para los embates de los soldados.

LADRON DE AVES

SUB-AVENTURA

ENEMIGOS:1 ALIADOS:3 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 3,600 ITEMS: FIREWHEEL ROD, CONCH SHELL

Regresa a Cyril a detener el robo de las gallinas. La misión puede parecer inútil, pero el terminarla hará que otro clan se interese en una batalla y así podrás avanzar en la guerra de los clanes. Sólo puedes escoger a tres personajes para enfrentar al ladrón. Evita caer en las corrientes de agua.



LVL 7
LADRÓN



MAGO FRIO

SUB-AVENTURA

ENEMIGOS:4 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 4,000 ÍTEM: LAGLACE SWORD, ICE SHIELD

Un Mago negro está usando dos aparatos mágicos para hacer hielo y bloquear el paso de Lutia. Derrota al mago y a sus guardianes para llegar los aparatos. No uses ataques de hielo con tra en mago o sus aparatos pues sólo lograrás que recuperen su energía.



NVL 6
MAGO NEGRO



NVL 4
FLOATEYE



NVL 3
RED PANTHER



NVL 3
RED PANTHER

PROFESOR EN PROBLEMAS

SUB-AVENTURA

ENEMIGOS:5 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 4,000 ITEM: GEDEGG SOUP

En algún punto de el paso de Lutia encontrarás a un Sabio siendo atacado por unos Ice Flans y unos Lost Ones. Los Lost Ones son un dolor de cabeza ya que al derrotarlos (usa mágias como cure, funcionan de maravilla), se levantarán de nuevo a los tres turnos. Primero encargate de los Ice Flans.



NVL 3
LOST ONE



NVL 3
LOST ONE

NVL 3
LOST ONE



NVL 4
ICE FLAN



NVL 5
ICE FLAN

GUERRA DE CLANES EN IVALICE



Tus acciones dejarán muy marcada la presencia de tu clan en Ivalice. La gente te pedirá que libertes sus áreas de los clanes malvados. Mientrás más áreas liberes, mayor influencia tendrás en los Pub.



03 LOS CHEETAHS



MISION PRINCIPAL
DERROTA TODOS LOS ENEMIGOS

ENEMIGOS:5 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 6,000 ITEMS: THUNDER ROD, FORTUNE RING

Aún te falta mucho para saber dónde se lastimó Mewt cuando llegó a Ivalice, pero pronto sabrás que el destino de Ritz depende de los Cheetahs, un clan que aterroriza Nubswood. Ritz y su compañera Shara también van detrás de ellos. Marche puede ir en compañia de otras 3 unidades.



Ritz es esgrimista y Shara usa el arco. Para lograr balance en el equipo, coloca un mago blanco y uno negro en el campo de batalla.

Atravieza el río antes que los Cheetahs se acerquen o perderás tiempo al rodearlos cuando ellos invadan la orilla del rio.

MAPA DE NUBSWOOD



DATOS DEL ENEMIGO

Los Cheetahs usan un Peleador, un Arquero, un Ladrón, un Monje Blanco y un Mago Negro. Apresúrate a cruzar el río y procura mantener al equipo unido para atacar todos juntos.

FLORES BLANCAS

SUB-AVENTURA

ENEMIGOS:5 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 1,600 ITEMS: WHITE FLOWERS, KRIS KNIFE

Tendrás que regresar a la planicie de Giza para recolectar flores para un regalo. Goblins y Red Caps te estarán esperando junto con Sandstorm quién estará invocando Antlions. Evita acercarte a el Red Cap pues te atacarea con su poderoso ataque Goblin Punch.




NVL 5 ANTLION | NVL 6 ANTLION | NVL 6 ANTLION | NVL 6 GOBLIN | NVL 7 RED CAP

CAZA EN LA VILLA

SUB-AVENTURA

ENEMIGOS:5 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 4,200 ITEM: DIAMOND ARMOR

Tu primer viaje a las arenas de Eluut te llevará directamente al nido de los Antlion. A pesar de que los Antlion tiene una mordida muy poderosa, lo mejor es atacarlos cuerpo a cuerpo y evitar acercarse al Coeurl, ya que este enemigo tiene unas garras muy poderosas que hacen muho daño.









NVL 6 ANTLION | NVL 7 ANTLION | NVL 7 ANTLION | NVL 6 GOBLIN | NVL 7 COEURL

¡SE BUSCA!



SUB-AVENTURA

ENEMIGOS:5 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 2,800 ITEM: FALCHION

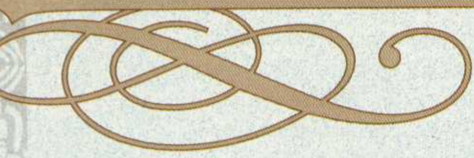
Ocasionalmente verás misiones para cazar criminales. La primera es Diaghilev Godeye, quién es acusado de falsificar dinero. La misión no indica dónde se encuentra el alquimista. Tendrás que buscarlo en la planicie de Giza. Derrota a Diaghilev para ganar la misión.






NVL 5 ALQUIMISTA | NVL 3 ARQUERO | NVL 4 DRAGON | NVL 4 GLADIADOR | NVL 3 LADRÓN

VAMOS DE COMPRAS: SE TODO LO QUE PUEDAS SER



Mientras más vagues y ayudes a la gente de Ivalice, más solicitados serán tus servicios. Los Pubs te venderán misiones a un precio más bajo y las tiendas ofrecerán mejores armas, y con las armas vienen nuevas habilidades. Gasta tu dinero sabiamente y compra misiones para volverte más poderoso.



04 PELIGRO EN EL DESIERTO



MISION PRINCIPAL
DERROTA TODOS LOS ENEMIGOS

ENEMIGOS:5 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 7,000 ITEM: SLEET ROD

A los monstruos les gusta molestar, pero no se ponen locos... a veces. Los soldados de Elutt te envían tras aquellos monstruos que sí están locos. Cuando entres a la batalla, un Coeurl aullará desde lo más alto y luego bajará para atacar, elimina a los enemigos antes que él llegue.



Estudia a las nuevas criaturas antes de atacar. Si usa algún elemento, puedes adivinar qué ataques serán más efectivos.



Obliga a dos o tres personajes a eliminar rápidamente a un enemigo antes de que pueda curarse asimismo.

MAPA DE LAS ARENAS DE ELUUT



DATOS DEL ENEMIGO

Además del Coeurl, tendrás que enfrentar dos Red Panthers, un Antlion y un Cream. El Cream lanzará hechizos de Thundara, rodealo para eliminarlo.

UN ANILLO PERDIDO



SUB-AVENTURA

ENEMGOS: 5 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 5,200 ITEM: DIAMOND ARMOR, KHUKURI

Cuando busques por un anillo perdido que ha caido en el río (un recuerdo de amor), encontrarás tres personajes con cabeza de serpiente acompañados de un Sprite y un Goblin. Algunas Lamias pueden transformar a tus personajes en ranas. Derrota al Sprite primero para evitarte molestias.



NVL 7 GOBLIN | NVL 7 LAMIA | NVL 7 LAMIA | NVL 8 SPRITE | NVL 8 LILITH

MIRADA PROFUNDA

SUB-AVENTURA

ENEMIGOS:4 ALIADOS: 6 AP OBTENIDO:50 GIL OBTENIDO: 4,600 ITEM: VESPER, MAGIC RING

Un domador de bestias está atormentando a Cyril desde una azotea. Dos Floateyes hacen disturbios mientrás que un Ahriman persigue a las chicas del pueblo. Esas criaturas usan ataques de largo alcance asi que dispersa tus unidades. Procura ser rápido para evitar que se reunan y te ataquen.





NVL 6 BEASTMASTER | NVL 6 FLOATEYE | NVL 6 FLOATEYE | NVL 7 AHRIMAN

RODEO DEL CLAN

SUB-AVENTURA



ENEMIGOS:5 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO:4,600 ITEM: THUNDER ROBE, DIAMOND ARMOR

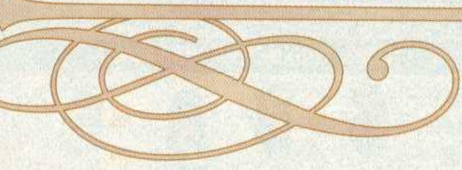
Después de aceptar la misión de "Clan Roundup" podrás encontrar a un clan vagando por el mapa general. El clan te ofrecerá dejarte en paz si le pagas mucho dinero, no lo hagas pues no sólo perderás dinero, también perderás el nombre de tu clan. Atacalos y derrota a su Mago Blanco primero.






NVL 7 LADRÓN | NVL 8 GUERRERO | NVL 6 MAGO BLANCO | NVL 8 ARQUERO | NVL 7 MAGO NEGRO

EXPANDE TU CLAN RÁPIDAMENTE



Después de terminar ciertas misiones o probar el poder de tu clan, un nuevo personaje aparecerá y pedirá unirse a tu grupo. Si no usas a los novatos en las batallas considera mandarlos en las misiones de envío para hacerlos crecer.



05 CORRIENTE INVERTIDA



ENEMIGOS:5 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:80 GIL OBTENIDO: 8,000 ITEMS: THUNDER ROBE, BATTLE BOOTS

Hasta ahora las misiones han involucrado asuntos domesticos y problemas políticos entre otros, pero esta misión será compleamente distinta. Cuando investigues los rumores de que el río Ulei mágicamente esta cambiando de lugar, tú y tu equipo caerán en un vortex donde hay un extraño cristal.



El titánico totema Famfrit resguarda el cristal. Elimina a Famfrit para romper el cristal y poder controlar a Famfrit.



Famfrit invoca monstruos que pueden atacar a distancia. No te distraigas, ataca a Famfrit para poder ganar.

MAPA DEL RIO ULEI



DATOS DEL ENEMIGO

Famfrit invocará dos Floateyes y dos Ahrimans de gran poder. los Ahrimans pueden usar "Roulette". Este hechizo escoge a un personaje al azar y lo elimina de un sólo ataque.

Totemas: Es Hora de Usar Artilleria Pesada



Después de terminar "Twisted Flow", el comando "Totema" será agregado a tus opciones. Cuando invoques un Totema como Famfrit durante una batalla, un ataque apocalíptico caerá sobre tus enemigos.



Cada totema puede ser invocado por una raza específica. los Moogles pueden usar a Famfrit. Cuando dicho personaje tenga más de 10 JP, podrá invocar a su Totema.



Le tomará varias batallas a cada personaje el acumuar suficientes JP para poder invocar a su Totema. Ten en mente que uno sólo de sus ataques puede terminar la batalla.

RANAS DEL OASIS

SUB-AVENTURA

ENEMIGOS:3 ALIADOS:5 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 4,600 ITEMS: THE HERO GAOL, BLESS STAFF

"Twisted River" te deja clara tu meta principal, pero aún puedes terminar docenas de sub aventuras para subir de nivel a tus personajes. En "Oasis Frogs" tendrás que ir a Cadoan para averiguar porqué desaparecieron las ranas.En la batalla te encontrarás con Lamias, eliminalas rápidamente.


NVL 8 LAMIA


NVL 10 LAMIA


NVL 10 LAMIA

UN RETO

SUB-AVENTURA

ENEMIGOS:5 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 4,200 ÍTEMS: THORN BOW, CHAR BOW

A los clanes enemigos no les importa que tengas metas importantes que lograr. Mientrás intentas avanzar en el juego, ellos harán tu vida miserable. Tomarán áreas que ya liberaste y te retarán. Después de haber aceptado, el clan Baham aparecerá en tu mapa. Alcanzalos para pelear contra ellos.


NVL 9 SOLADO

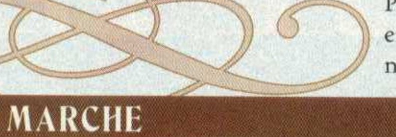

NVL 7 ARQUERO


NVL 7 LADRÓN


NVL 7 MAGO NEGRO


NVL 8 MAGO BLANCO

OBTEN EL PODER DE LOS TRABAJOS EXPERTOS



Para cuando termines "Twsited Flow" tus personajes favoritos que suas en batalla ya habrán dominado muchas habilidades. En este punto algunas razas podrán tener acceso a trabajos expertos con nuevas habilidades.

MARCHE

Si Marche es elimado permanentemente (lo cual puede ocurrir) el juego termina. Cambia de vez en cuando su trabajo de soldado a Peleador (depende de las armas que tengas) para poder aumentar su HP.

NECESITAS: 2 HABILIDADES DE SOLDADO

HABILIDADES DE PELEADOR INDISPENSABLES.

El Peleador obtiene muchos ataques cuerpo a cuerpo tales como "Backdraft", que libera mucha agresividad en contra del enemigo junto a tu peleador. "Air Render", "Far Fist" y otros ataques de largo alcance también son esenciales.

OBISPO BANGAA

Puede ser que quieras devolverle su trabajo original a tu primer Baanga (Monje Blanco), pero primero debes agregarle habilidades de un trabajo experto tan pronto como sea posible. Comienza con los de un Obispo.

NECESITAS: 2 HABILIDADES DE MONJE BLANCO

HABILIDADES DE OBISPO INDISPENSABLES.

Cuando un Bangaa entra en combate, a menudo se separa de los demás, así puede usar su hechizo de "cura" para seguir peleando el tiempo necesario contra los enemigos. El hechizo de "Barrier" también es muy útil para subir su defensa.

PALADIN HUMANO

Después de pasar tiempo dominando las habilidades de un soldado, un humano puede llegar a ser un paladín. Cuando tengas un arma que te enseñe una buena habilidad de un paladín, equípala para aprender esa habilidad.

NECESITAS: 2 HABILIDADES DE SOLDADO

HABILIDADES DE PALADÍN INDISPENSABLES.

El paladín puede tener acceso a "Reflex", una habilidadautomática que te permite reaccionar mejor. "Reflex" se anticipa los ataques regulares y le ayuda a evadirlos por completo. La habilidad"Nurse" ayuda a que recupere casi toda su energía.

FRANCOTIRADOR VIERA



En tu clan incial cuentas con una Viera arquera. Su habilidad para atacar a distancia es formidable, pero puede ser más fuerte con las habilidades de un francotirador. Una Viera de ésta clase puede ser un poderoso aliado en tu clan.

NECESITAS: 2 HABILIDADES DE ARQUERO

HABILIDADES DE FRANCOTIRADOR INDISPENSABLES

Amaras su nombre y sus efectos. Beso Toxico usa felchas con veneno. Al usar esta habilidad con otra habilidad llamada "Conceal" (provee invisibilidad temporal), tu francotirador puede atacar enemigos por la retaguardia y envenenarlos.

MAGO DEL TIEMPO MOOGLE



Tu primer mago negro Moogle aprenderá muchas habilidades rápidamente. Ahora asegúrate que aprenda habilidades de un mago del tiempo. Un par de hechizos de este mago pueden cambiar la batalla radicalmente.

NECESITAS: 5 HABILIDADES DE MAGO NEGRO

HABILIDADES DE MAGO DEL TIEMPO INDISPENSABLES

Con el hechizo "Haste" tus unidades podrán atacar más seguido durante la batalla. El hechizo "Slow" hace lentos a tus enemigos. Usa ambos hechizos durante la batalla para tener ventaja sobre todos tus enemigos.

DOMADOR NU MOU

Es recomenable que aprendas nuevos trabajos tan pronto como sea posible, pero no olvides revisar otros trabajos para las diferentes razas. Un Nu Mou puede cambiar a domador en cualquier momento, este trabajo es muy útil.

COMENZANDO EL TRABAJO

HABILIDADES DE DOMADOR INDISPENSABLES

Con algunos hechizos, el domador puede controlar diferentes monstruos, estos hechizos son: Flan (Flans, Jellies y Creams), Bomb (Bombs y Grenades) y Floateye(Floateyes, y Ahrimans). Estos resultan muy útiles, pero el mejor hechizo es "Dragon".

REUNIONES Y REBELIONES AGUARDAN EN TU FUTURO

Después de "Twisted Flow", FFTA mostrará el lado profundo de su historia. Pronto encontrarás al príncipe Mewt, el tirano que envía a los jueces a imponer leyes muy rígidas en las batallas. También conocerás a Ezel, un genio que descubrió la forma de interferir con las leyes. Pero no te preocupes, no estás solo, tendremos más de FFTA pronto.





galerie d´adeleine

¡Hola a todos los artistas! Me da mucha alegría que han llegado muchos dibujos muy buenos; se ve que le han echado muchísimas ganas en la realización de sus obras de arte. Les agradezco su participación y espero que sigan apoyando a esta sección que está pensada especialmente para ustedes, los que plasman todo lo que hay en su mente y su corazón en sus dibujos, realmente es muy padre ver cómo sobre un papel blanco, empiezan a aparecer y tomar forma las más originales obras conforme van dibujando. Recuerden que deben enviar sus dibujos en sobre para que los pueda incluir.

Alejandro Milton García Lauro
México D.F.
Este dibujo fue uno de los que más nos gustó en la redacción; desde que llegó decidimos que entraría en la galería más próxima. ¡Gracias por participar! Esperamos más dibujos tuyos.





Ricardo Márquez
Metepec
Edo. de México
La saga continúa en los sistemas de Nintendo. Realizaste un gran trabajo con el uso de las sombras con lápiz y los trazos en pluma.



Octavio Daniel Barrera
Monterrey, N.L.
¡Qué gran dibujo!
Me gustó mucho cómo le diste los efectos de luz sin dejar de ser tipo cómic. A ver si nos envías al resto del equipo de Matrix para inlcuirlo en la galería.

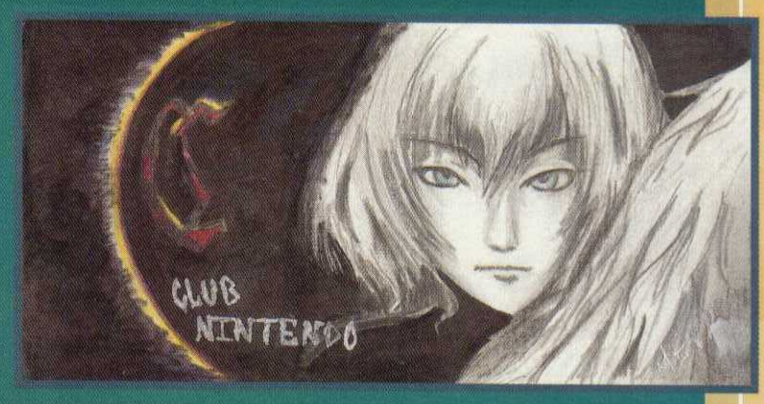






Luis Manuel Muñoz C.
Atizapán de Zaragoza
Edo. de México
Tus dibujos nos gustaron mucho por la sencillez con la que los hiciste, pero cuidando los detalles como el cabello y las sombras. Sólo te faltó Link para complementar los personajes.

Martha Elena Villarreal Rangel
Saltillo, Coahuila
Muchas gracias por seguir enviándonos tus dibujos, que son muy padres. Esperamos que continúes compartiendo con nosotros tus obras de arte para incluirlas aquí.



Abraham Lomeli Valenzuela
Guadalajara, Jaslico
Ya tenía tiempo que no nos llegaban dibujos de los villanos, ¡gracias por este estupendo arte de Cell Jr.! Te quedó realmente muy padre.

José Elías Hernández Hernández
Villagrán, Guanajuato
Link tiene bastantes seguidores y lo demuestra con los excelentes dibujos que nos hacen favor de enviar, para muestra, un botón.





Carolina Donaji
Angel Rocha
Tonala, Jalisco
Un buen dibujo que muestra que no es necesario abusar de los colores para realizar una obra de arte. Lástima que ya no alcanzó el espacio para el reverso de tu sobre.

el ojo del cuervo

Este mes en el Ojo del Cuervo tomaremos un tema sobre una de las heroínas más renombradas en los últimos tiempos tanto de la pantalla grande, como de los videojuegos y claro, me refiero a Lara Croft, la bella protagonista de la serie conocida como Tomb Rider. Así que no se diga más y entremos de lleno con la información que te he preparado sobre este tema.



LA HISTORIA DETRÁS DE LARA CROFT

Tomb Rider es un concepto que se originó para un videojuego a finales de 1996 donde la protagonista era una mujer (Lara Croft) muy al estilo de Indiana Jones, llena de aventuras y con un carácter valiente y decisivo. Y para darle un background a la historia, se hizo todo un expediente que narra todo sobre ella, tanto su nacimiento como su educación y costumbres. Con esto, Lara tubo una base sólida para todas sus aventuras que incluso ya hemos visto en un par de películas en el cine, la primera en el 2001(Lara Croft: Tomb Rider) y la más reciente hace unos meses (Lara Croft Tomb Rider: The Cradle of Life), de las que te comentaré un poco más adelante, pero primero veamos un poco sobre la vida de esta valiente mujer.

Lara, nació un 4 de febrero de 1968 en Wimbledon, Surrey. Y tuvo una educación bastante completa, ya que de sus 3 a los 11 años tuvo un tutor privado, de los 11 a los 16 estudió en la escuela Wimbledon para chicas, posteriormente, fue admitida en Gordonstoun Boarding School a la edad de 16 y hasta los 18 y por último, de los 18 a los 21 años, estuvo en la Swiss Finishing School.

Lara era independiente y extrovertida en el colegio, aunque siempre prefería los deportes individuales a los de equipo. Mientras estuvo en Gordonstoun, destacó en alpinismo, manejo de canoa, equitación y tiro con arco. Atleta por naturaleza, descubrió su pasión por las armas de fuego como una actividad extra escolar, pero fue 'desanimada' por las autoridades del colegio. Más tarde, en su escuela privada, aumentó su interés por las armas en el campo de entrenamiento de las Fuerzas Armadas Suizas, donde demostró su clase como tiradora. Posteriormente, se dedicó a practicar cualquier forma de deportes extremos para mantenerme en forma.

Tiempo después, Lara despertó un enorme interés por la aventura y el hambre de conocimiento por explorar terrenos peligrosos e incluso no explorados. Y así fue como decidió acudir a una expedición arqueológica que estaba preparando el profesor Von Croy, En este viaje, fue donde Lara desperó su afición por las aventuras.

TOMB RAIDER EN EL GAME BOY

Hasta el momento solo han salido 3 juegos de Lara Croft para las consolas de Nintendo, 2 para el Game Boy Color, el primero llamado simplemente Tomb Rider y el segundo titulado como Tomb Raider: The curse of the sword. El tercer juego y 1 para el Game Boy Advance. Aquí se mostraban firmemente las aventuras de Lara y hacia gala de todas sus habilidades tanto con las armas como con su agilidad al saltar, escalar, correr y cruzar grandes distancias. Los primeros 2 juegos de Lara, aunque muy sencillos fueron bastante buenos para su tiempo, sin embargo, con la salida del Game Boy Advance se pudieron lograr cosas más impresionantes.

Por ejemplo en el juego Tomb Rider: The Prophecy las texturas y en si todos los escenarios se veían mucho mejor y más acorde a lo que se refiere a las aventuras de Lara Croft. Pero eso no fue todo, ya que los programadores del juego se preocuparon por generar una animación sumamente impresionante que marcaba muy bien cada movimiento y actividad de Lara. DEL

VIDEOJUEGO A LA PANTALLA GRANDE

Como te mencionaba anteriormente, Tomb Rider cuenta actualmente con 2 películas bastante interesantes si te gusta la historia y el concepto de Lara Croft. En la primer cinta, que fue dirigida por Simon West (de quien hemos visto trabajos como Con Air, The General´s Daughter como director, o en Black Hawk Down como productor). Se nos muestra toda la acción que encierra Tomb Raider pero ahora en Live Action, con la bella Angelina Jolie en el papel de Lara y su padre en la vida real (Jon Voight),que interpreta a Richard Croft, un gran arqueólogo y padre Lara Croft.

El guión es bastante bueno y nos muestra a grandes rasgos lo que encierra el concepto Tomb Rider. Así mismo, en este año pudimos ver la secuela llamada "The Cradle of Life", donde toda la aventura se basa en la búsqueda de la cuna de la vida y de la tan legendaria caja de pandora. Para esta película, regresa Angelina Jolie, pero ahora dirigida por Jan de Bont, en esta nueva faceta, Angelina deja ver una Lara con más decisión y mucho más intrépida que la vez anterior, pero a mi gusto muy particular prefiero la primer aventura, ya que contaba con una historia más consistente.

No cabe duda que Tomb Raider es todo un mundo del que aún faltan cosas por explorar y del que esperamos ver muchos otros juegos de esta heroína en las actuales o próximas consolas de Nintendo.

Hemos llegado al final de este artículo, espero que te haya gustado esta edición del Ojo del Cuervo. Aprovecho para recordarte que mi correo electrónico ha cambiado, así que por favor mándame todas sus dudas, comentarios, peticiones, y demás a hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieres, por vía correo ordinario a la dirección: Amores # 707, interior 401 Colonia Del Valle C.P. 03100, México D.F. ¡Hasta la próxima aventura!

TOP 10

LOS MAS RECOMENDABLES




Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike: Ha llegado la hora de participar nuevamente en los intensos combates interestelares. Este juego cuenta con muchos elementos que lo hacen superior a cualquier otro que hayamos visto, tanto por las texturas que maneja, como por el gameplay que sigue siendo bastante sencillo y dinámico. Además, podrás pilotear varias naves y explorar varios escenarios de la primer trilogía de SW.

1



Soul Calibur II: Sin duda, Namco se saco un perfecto 10 al realizar la secuela de Soul Calibur y mejor aún cuando decidió hacer la conversión a sistema casero para Nintendo y todavía más a nuestro favor, cuando Link se unió a la batalla. SC es uno de los títulos de peleas que más dinamismo maneja, tanto por sus combos como por la facilidad de realizar cada comando en el juego. Las gráficas son sumamente sorprendentes al igual que el gameplay.

2




Viewtiful Joe: Un ciudadano como cualquiera que va al cine junto con su novia y de repente ella es secuestrada y transportada directamente dentro de la pantalla (Así como en el Último Gran Héroe), ese es Joe, un joven como cualquiera pero que ahora, para rescatar a su novia tendrá que introducirse a la película, donde grandes poderes de super héroe lo acompañarán para vencer a toda la banda de villanos que se interpongan en su camino.

3



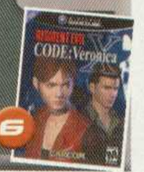

F-Zero GX : Si lo que buscas es velocidad, F Zero GX es lo que buscas. Aquí, la sensación de velocidad es sumamente atractiva, ya que a diferencia de otros juegos, en F Zero GX si sentirás los cambios y aumento de velocidad que puede llevarte a viajar más de 2000 kilómetros por hora. Este juego cuenta con una sorprendente cantidad de vehículos que podrás elegir y recuerda que cada uno cuenta con características diferentes.

4




Final Fantasy Tactics Advance: Esta es una franquicia ya consagrada entre los jugadores que gustan de los juegos RPG y ahora, en su faceta de estrategia, nos muestra una aventura épica como pocas veces se había visto en un juego portátil. FFTA es un juego muy sencillo de comprender, ya que los comandos que usas en el juego son perfectamente explicados para que si no conoces nada en juegos de estrategia, no tengas problema al jugar este título.

5

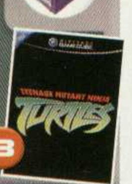
Resident Evil: Code Veronica: Claire esta en busca de su hermano Chris Redfield y no parará hasta encontrarlo, así que una nueva aventura esta a punto de iniciar. Resident Evil Code Verónica es toda una joya entre los juegos de Resident Evil, donde encontrarás información que te ayudará a comprender muchas situaciones de la historia. En cuanto a gráficas y gameplay te comentamos que es de lo mejor que hemos visto en esta saga.

6



XIII: Ubi-Soft nos muestra una historia sumamente prometedora de un juego de acción en primera persona que nos adentrará a un mundo de misterios que envuelven a un individuo quien ha perdido su identidad, su pasado y toda su vida en general ya que sin motivo aparente, un día despertó sin memoria y con un número XIII marcado en su pecho. El juego cuenta con gráficos en Cel Shaded y música de fondo muy emotiva.

7

Teenage Mutant Ninja Turtles: Las tortugas están de regreso y ahora con más acción que nunca. Leonardo, Michelangelo, Donatello y Raphael, así como su legendario enemigo Shredder y toda la banda de Foot Soldiers comandados por Shredder. En esta aventura tomarás el papel de alguno de los 4 personajes y contarás con ataques como puñetazos, patadas y demás habilidades para que de una vez por todas termines con la banda de Shredder.

8




Pikmin 2: Pikmin esta de vuelta para traerte una nueva aventura e incluso una opción multiplayer para que juegues de forma cooperativa con alguno de tus amigos. El concepto del juego sigue siendo básicamente el mismo, pero ahora, se han integrado nuevos retos que te harán disfrutar nuevamente de las aventuras junto con estos pequeños Pikmin. Las gráficas han sido mejoradas para dar un efecto visual más sorprendente.

9




Mario Golf: Este es uno de los juegos que debes jugar, no solo por la gran diversión que causa el modo multiplayer donde hasta 4 amigos podrán participar en varios de los campos que se encuentran en el juego, sino por todos los modos de juego adicionales a los que debes enfrentarte para conseguir nuevos cursos, nuevos personajes y más poder para tus personajes ya existentes. En definitiva, este es uno de los mejores juegos de Golf.

10



P.N.Ø3™

PRODUCT NUMBER

Mueve tu cuerpo con una agente libre muy prendida en este nuevo juego de Capcom.

SALTA, BAILA Y ATACA

Armada con un traje Aegis, y mucha confianza en sí misma, la agente libre Vanessa Z. Schneider es contratada para liberar a una colonia de los soldados robot de "Computer Arms Management System" (CAMS). P.N. 03 es un juego estilo "shooter" con combate intenso con 11 trajes únicos que mezclan el ritmo techno con baile y movimientos espectaculares que te harán vibrar.

AEGIS SUIT

El delgado traje de Vanessa incluye toneladas de armamento diseñados para andar a la moda. Los indicadores debajo muestran el nivel del escudo del traje, energía de los disparos y niveles de energía automáticos. El naranja representa sus atributos nomales y el grismuestra hasta dónde puedes hacer mejoras.



PRIMA FUSION
Tu primer traje, primitivo pero bien equipado.

Escudo
Disparo
Automático
Energía

SLAM-DANCE 101

El traje de Vanessa se conecta directo a la espina dorsal de Vanessa, permitiéndole controlar cada función instantáneamente. Hay mucho por aprender sobre este increíble traje. Necesitarás algunos movimientos de baile para esquivar el fuego enemigo y superar a los robots sin escrúpulos. La clase acaba de comenzar.



ECHALES UNA MANO

Los rayos láser que Vansessa dispara de la palma de su mano pueden eliminar al robot más poderoso. Puedes comprar partes para mejorar el poder de tu disparo. Al inicio, es necesario que seas rápido con el gatillo, pero conforme avances, los disparos serán automáticos.



AL CALOR DE LA BATALLA

Muchas veces, ella se verá superada en número por el enemigo, pero su ataque "Energy Drive" le garantiza la victoria. Al usar combos y usar sus reservas de nergía, podrá destruir todo a su paso. Los 11 trajes están equipados con distintos tipos de Energy Drives para hacer un total de 16 ataques que podrás usar.



MAS VALE MAÑA QUE FUERZA

Memoriza tus alrededores y toma ventaja de los elementos del terreno tales como barricadas, hoyos, umbrales y bordes. Dispara a los enemigos cuando estos detengan su ataque o, cuando se alejen, busca cubrirte del fuego enemigo y prepárate para contra-atacar.





NO TEMAS

Los misiles sólo te harán daño si te alcanzan. Enfrentar a uno de ellos requiere nervios de acero, pero de todas formas, inténtalo. Espera hasta que el misil esté casi sobre ti, ahora presiona L o R para quitarte de la trayectoria del misil. Los misiles no pueden contra esta técnica.





BAILA COMO VILLANO

Si quieres sobrevivir, tendrás que bailar como si tu vida dependiera de ello. Vanessa puede saltar sobre las trampas láser o sobre un disparo. También puede girar hacia atrás para alcanzar plataformas más altas sin perder de vista al enemigo. Presiona el botón Z para dar media vuelta inmediatamente.

PRIMA BLAZER

Traje diseñado para la ofensiva. Poca defensa, pero gran poder.

Escudo

Disparo

Automático

Energía

APRENDE MÁS



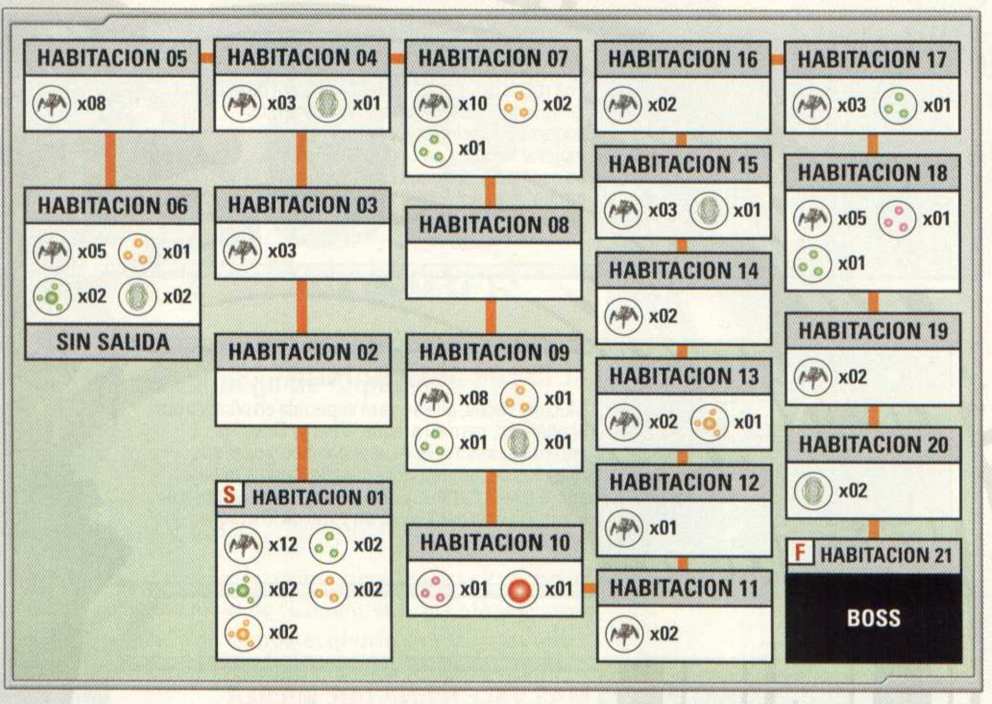
Presiona Start durante una misión para aprender los ataques de tu traje.

MISION 01

ACCESA A LAS INSTALACIONES DE CAMS

Tu primera misión se lleva a cabo en las miserable, mugrosas y lejanas instalaciones de CAMS. El cliente te dará los detalles sobre tu misión, pero no esperes verlo ya que permanecerá oculto, al menos, por el momento. Tómate tu tiempo para acostumbrarte al traje Aegis antes de entrar a las instalaciones y enfrentar a los enemigos, es importante que puedas controlar a Vanessa muy bien.







PELEA POR DINERO

Destruye a todos los robots que puedas antes de que el tiempo para hacer tus combos termine, con esto, podrás multiplicar tus puntos de bonus. Usa tus "Energy Drives" de ser posible. Mientrás más grande sea el combo, más dinero tendrás.



SERVICIO AL CUARTO

Recibirás un gran bonus si puedes "limpiar" una habitación sin sufrir daño. El bonus generalmente aumenta la recompensa que obtienes por hacer combos, así que ten cuidado de no recibir daño para poder cobrar tu dinero.



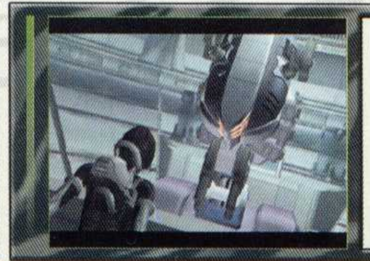
HABITACION 07

Observa el patrón de disparo de los robots y gira para abrirte camino cuando se detengan. Destruye ambos robots con tu disparo y usa tu ataque de "Energy Drive cuando aparezcan más enemigos. Usa este ataque nuevamente para eliminar a los robots restantes.



HABITACION 09

Usa un "Energy Drive" tan pronto como puedas para eliminar a los dos robots y dañar los dos cañones. Cuando los cañones se preparen para disparar, corre al hoyo adelante y agachate mientrás ellos disparan. Cuando se detengan, dispara y destruyelos.



BATALLA CON EL JEFE

No hay jefe más grande que Mr. Giraffe. Usa un "Energy Drive" tan pronto como te sea posible, pero prepárate para ser retirado de la batalla. Tu cliente no cree que seas capaz de derrotar a este enemigo, pero aún así tendrás tu oportunidad.

MISION 02

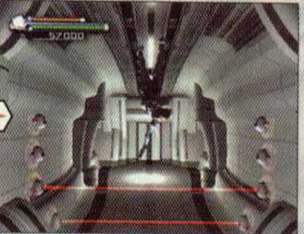
APAGA EL REACTOR

Seguramente querrás otra oportunidad contra Mr. Giraffe, pero para ello necesitarás apagar el reactor primero si es que intentas enfrentarlo de nuevo. Es recomendabe que tengas algo de dinero contingo para comprar algunas partes nuevas o incluso un traje nuevo. Puedes jugar varias misiones infinitamente hasta acumular el dinero necesario para comprar lo que necesites.

- S HABITACION 01
- HABITACION 02
- HABITACION 03: x02, x01, x01
- HABITACION 04: x02
- HABITACION 05: x06, x02
- HABITACION 06: x01, x01
- HABITACION 07: x05, x01, x01, x02
- HABITACION 08
- HABITACION 09: x13, x02, x02, x02
- HABITACION 10: x03
- F HABITACION 11: BOSS

—INTERA FUSION—





TRAMPAS LASER

Para pasar por las trampas láser sin salir herido tendrás que confiaren el talento acrobático de Vanessa. Siempre observa el patrón de los láser antes de intentar cruzar, la mayoría los tendrás que saltar pero a veces, deberás rodar por debajo.



HABITACION 05

En la habitación 05 tendrás la oportunidad de demostrar tu poder y dejar que los enemigos sientan tu enojo. Colócate de tal forma que puedas eliminar a todos los robots con un sólo disparo de tu "Energy Drive" pero ten cuidado de que tu disparo no rebote en los cilindros.



HABITACION 07

Esto requerirá algunos movimientos suaves para poder pasar, pero Vanessa lo puede hacer. Empieza por dispararle al robot justo enfrente de ti, ahora, ve por el túnel, da la media vuelta y salta para eliminar a los enemigos de arriba. Ten cuidado con los misiles.



HABITACIÓN 09

El cuarto 09 puede causarte muchos problemas. Apunta a una fila y ataca antes de hacerlo con las demás. En la tercer fila, corre hacia la puerta para hacer que una gran cantidad de robots aparezacan, ahora atacalos con tu Energy Drive.



BATALLA CON EL JEFE

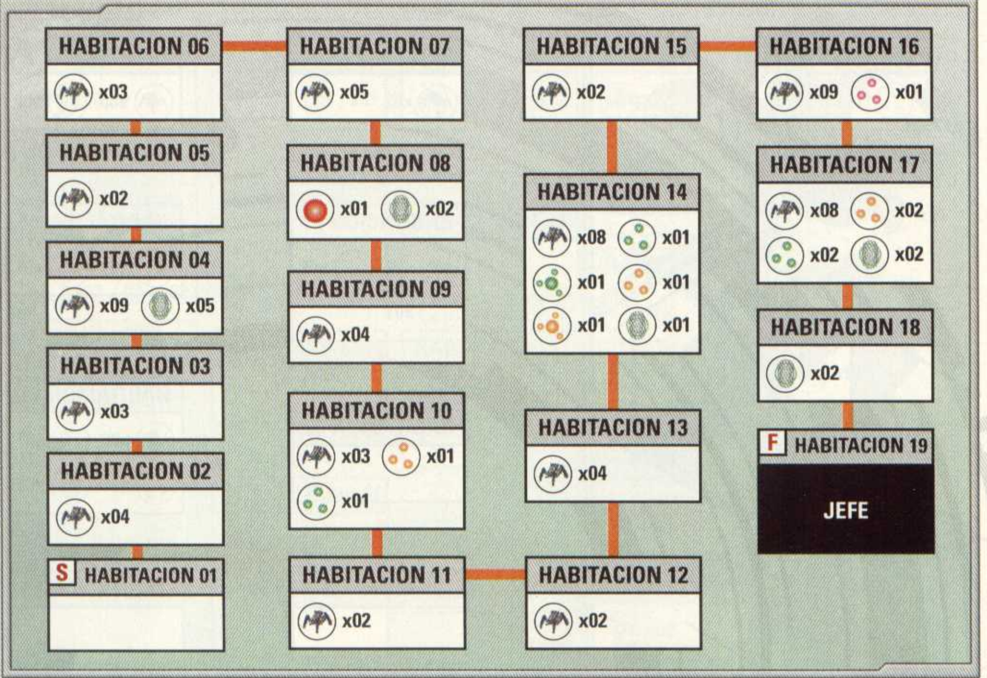
Dos cañones lanzarayos y un campo de fuerza protegen al reactor. Cuando el campo de fuerza caiga usa un "Energy Drive" de largo alcance y rápidamente gira hacia atrás mientrás los cañones te disparan. Repite la operación hasta eliminar el ojo del reactor.

MISION 03

DESTRUYE A SONNENBLUME

El cliente te dará la oportunidad de resolver algunos asuntos pendientes, tendrás que destruir a AAF-03 Sonnenblume, alias Mr. Giraffe. "Sonnenblume" en alemán quiere decir "girasol", pero el jefe es todo menos lindo como un girasol. Para eliminar a Sonnenblume necesitarás gastar tu dinero en una tienda y comprar accesorios para tus trajes, incluso uno nuevo si es necesario.


—PRIMA GUARDIAN





UN NUEVO TRAJE

Ya que tengas guardado algo de dinero, sería bueno comprar un nuevo traje. El "Prima Guardian" es una excelente decisión, tiene la defensa muy alta, Energy Drives muy poderosos y la capacidad de usarlos en automático.



HABITACION 04

Gira y derriba a los los robots que están volando a la derecha, si desaparecen, espera y vuelve a atacar. La habitación 04 es enorme y está llena de enemigos sé precavido y ten cuidado en cada esquina. Destruye a todos los enemigos antes de avanzar.



HABITACION 14

Destruye inmediatamente los dos cañones enfrente de ti. Cubrete a la derecha e izquierda de la entrada. Elimina a un enemigo a la vez y ten cuidado con el otro par de cañones localizados en el piso de arriba.



HABITACION 17

Elimina a los robots en la primera grada antes de avanzar hacia la segunda y tercera. Es un buen cuarto para hacer dinero pero será inútil si te eliminan. Varios enemigos te lanzarán misiles así que mantén tu distancia y deshazte de todos.



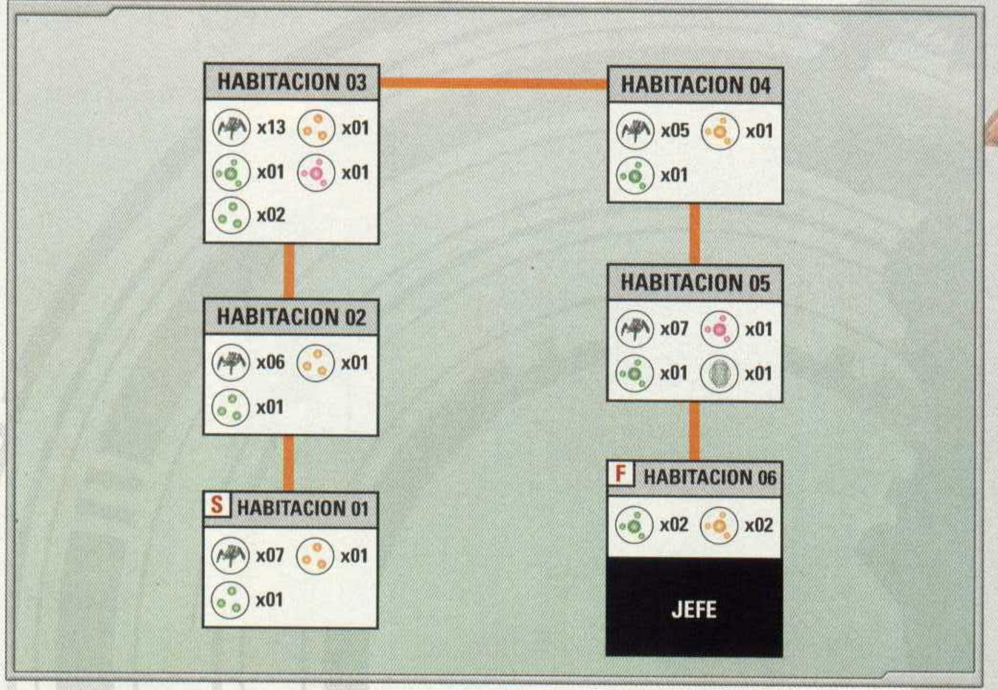
BATALLA CON EL JEFE

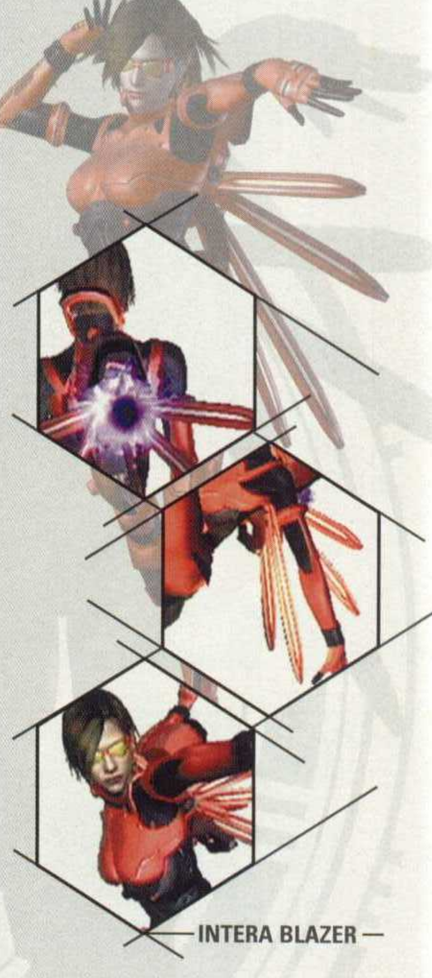
Pégale a la cabeza de Sonnenblume lo más rápido posible con tus Energy Drives. Sonnenblume no aguantará mucho, pero si te quedas sin energía, muévete hacia los lados para evitar los rayos, cuando éstos se detengan, ataca.

MISION 04

DESTRUYE EL NUCLEO

Si te sentías mareado por los espacios cerrados, seguramente te alegrará saber que la misión 04 se lleva a cabo al aire libre. El misterioso cliente que firma tu cheque te ha enviado a destruir el núcleo del punto de inserción de las unidades enemigas. Toma ventaja de los espacios abiertos y ataca a los enemigos desde lejos, pero ten en mente que verás nuevas clases de robots.




INTERA BLAZER




HABITACION 01

Incluso con mejoras a tu traje, se necesitan demasiados disparos para derribar a un robot volador y el hacer giros no te ayudará a esquivar a tu enemigo. Corre hasta que dejen de disparar y eliminalos uno por uno.



HABITACION 03

La mejor forma de derrotar al robot gigante es atacándolo de lado. No podrá dispararte e intentará dar la vuela para hacerlo, pero es tan lento que no logrará darte alcance. Aprovecha para hacer un gran combo y derrotarlo fácilmente.



HABITACION 04

Hay un ítem de full energy enmedio del cuarto, así que vé por él y usa todos los ataques que se te ocurran para destruir a los tres robots que están ahí. Piensa antes de actuar, si tienes un poco de energía restante, úsala antes de tomar el full energy.

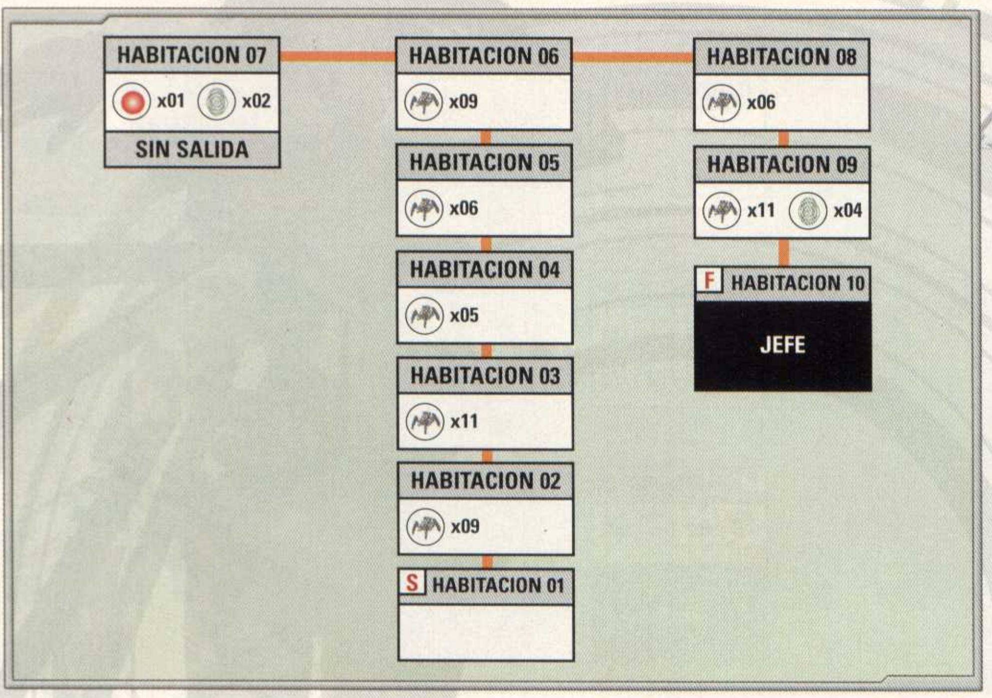


BATALLA CON EL JEFE

Para elimar a la jauría de enemigos que te atacarán, busca protegerte y cuida mucho tu punto muerto, dispara hacia el lado opuesto de la habitación y asegúrate de que los energy Drives que uses apunten hacia varios enemigos. Concentrate en eliminar primero a los más pequeños.

MISION 05
DESTRUYE LA TORRE DE COMANDO

El cliente no te explica porqué la torre de comando es tu siguiente objetivo a destruir, pero él es el paga así que tienes que obedecer. La torre está custodiada fuertemente por muchos robots, los cuales, son una excelente oportunidad de hacer un gran combo. Mejora el traje que lleves puesto, pero también empieza a acumular dinero para comprar un "Ultra Suit" cuando esté a la venta.





INTERA GUARDIAN



HABITACIÓN 03

Elimina a los enemigos conforme aparezcan y sigue avanzando hacia adelante para hacer un gran combo. Los robots voladores resisten mucho, pero puedes destruir a todos los enemigos con un sólo combo.



EL JEFE

Usa un Energy Drive inmediatamente para eliminar las 3 torres lanzamisiles. En el segundo piso cubrete para protegerte mientrás te concentras en dos torres simultáneamente. Llega al tercer piso y destruye a los 7 enemigos de arriba y después avanza para eliminar al ojo.

DENTRO DEL CORAZON
DE LA MAQUINA

Has soportado una gran cantidad de golpes y en el proceso has obtenido bastantes bonus, pero aún te falta entrar a la parte más profunda del nido de las máquinas, esto sin contar que la identidad del cliente sigue siendo un misterio. Mientrás más te acercas al centro de CAMS, más enemigos te encuentras. No temas, aún te falta por encontrar el "Aegis Suit" más poderoso de todos.

Si crees que el golf es difícil, trata con chomps encadenados, warps y un justo modo multiplayer. Mario Golf: Toadstool Tour. No es fácil siendo Mario.














¿Podrás soportar

Uno de los juegos más veloces y extremos que hemos jugado es sin duda, Xtreme-G; desde que lo jugamos por primera ocasión en el N64, no hemos dejado de emocionarnos con las competencias de las motos más rápidas de los videojuegos. Es hora de alcanzar un nuevo nivel con la más reciente entrega de esta serie con el nuevo título XGRA.

El control es muy similar al de los XG anteriores, así que si ya jugaste alguna de las otras versiones no tendrás dificultad en familiarizarte con el gameplay de XGRA. Te podemos decir que a nosotros nos gustó mucho cómo se juega pues el control de las motos está más cuidado y puedes correr sin preocuparte mucho, pues en el primer XG era casi obligatorio dar vueltas rozando las orillas de la pista.

NINTENDO GAMECUBE

Compañía: ACCLAIM Clasificación: EVERYONE Desarrollador: ACCLAIM STUDIOS CHELTENHAM Memoria: MINI DVD Categoría: CARRERAS Jugadores:1-4







Ahora podrás sumergirte mucho en el juego con los nuevos elementos de la historia; puedes estar en un equipo y cambiar personajes de un equipo al otro, hacer traiciones y otras cosas más que le dan un nuevo estilo al juego y le dan mucha mayor competitividad. Además de que incluye comentarios en tiempo real de las carreras para hacerlo todavía más realista.

el reto de la velocidad máxima?

También hay muchas motos con diseños novedosos, así como personajes variados con muchos detalles bien cuidados. Y para competir, tienes muchos tipos de juego, incluyendo seis nuevos tipos de competencias. Esta nueva versión le pusieron un poco más de atención a los detalles en cuanto a las armas y una mejor respuesta a los cambios de velocidad para que el realismo esté mejor que nunca. Y por si fuera poco, los diseños de las pistas están muy bien detallados, pero lo mejor de todo es que tienen mucha más interacción con el juego pues algunas partes se pueden destruir para que la acción se torne mucho más explosiva.



Pero no creas que solamente las pistas pueden sufrir daños, los competidores también deberán cuidar sus vehículos pues como te mencionamos anteriormente, el realismo está mejor cuidado en este juego. Las motos también pueden colisionar entre ellas y sufrir las consecuencias; si eres de los que sólo les importa llegar primero, cueste lo que cueste, deberás tener más precaución pues puedes perder tu moto si no la cuidas o en el mejor de los casos, perderás mucho tiempo al reponerte de un accidente. El secreto es combinar perfectamente la velocidad y tu destreza con el buen juicio para poder llegar sano y salvo a la meta. Claro está que si sabes manejar bien tus armas, podrás ocasionarle un accidente a los demás competidores y conseguir una buena ventaja.



Además de las mejoras en cuanto a gráficas y valores, las pistas tienen diferentes climas para hacer todavía más difícil los recorridos. Las motos tienen diferentes accesorios que podrás ir consiguiendo para hacerle mejoras, obviamente esto depende de qué tan bien vayas progresando durante tu juego. Puedes ir obteniendo dinero por tus victorias para poder comprar más aditamentos para tu moto y conseguir subir de nivel para llegar a la cima como un gran corredor.





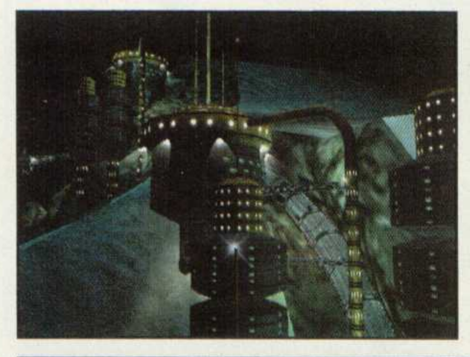






Algo muy padre es que dependiendo de tus acciones durante tus competencias y según el dinero que vayas juntando, podrás ganarte el respeto o la envidia de los demás competidores, incluyendo los de tu propio equipo. Esto te puede traer consecuencias bastante desagradables como conseguirte un peligroso rival o bien, conseguirte buenos amigos. Dependiendo de las relaciones que te forjes en el juego, se verán afectados los status de inteligencia artificial de los demás competidores.

Extreme G Racing Association es una excelente opción para los amantes de la velocidad y las carreras extremas; si te gusta cualquiera de estas características, no te lo puedes perder. Es realmente muy padre para retar entre cuates o si lo prefieres, vivir la intensidad de las carreras extremas. Si te emocionaste, te enojaste y pasate momentos memorables con las versiones anteriores de la serie, simplemente no puedes perderte esta intensa experiencia; XGRA es para tí.







RANKING



ENRAK 4.0

Los juegos de careras son de mis favoritos, pero debo decir no me aviento a jugar lo primero que diga "racing" en su título. XGRA es un buen título de carreras, comparativamente con predecesor tiene bastantes mejoras y se le han agregado muchos detalles que lo hacen un poco más completo (por ejemplo, el audio), pero realmente no lo consideraría como uno de mis favoritos, aún cuando tiene con elementos realmente sorprendentes, XGRA no me termino de convencer.



CROW 4.0

Me acuerdo cuando por primera vez salió Xtreme G para el N64, mostrando un concepto bastante bueno de carreras en motocicletas a velocidades extremas y desde ese entonces hasta ahora que tenemos en nuestras manos XGRA, vimos varias mejorías en el juego, pero en si no varía mucho con respecto a sus versiones anteriores, no obstante, en esta ocasión Acclaim nos muestra un juego con mejor respuesta al control, mejor calidad de gráficos y con un diseño de escenarios muy futuristas. En sí XGRA te recomiendo XGRA si eres fan de los juegos de motocicletas.

PANTEON 4.0

Desde que empecé con mi pasión por los videojuegos, uno de los géneros que me han gustado mucho para retar son aquellos de carreras extremas como Mario Kart 64, San Francisco Rush y otros, así que inmediatamente me gustó mucho XG. Ahora que pude checar esta nueva versión para el cubo, me agradó bastante que tuviera tantas cosas nuevas como los traidores y camaradas, que son típicos en este tipo de competencias. Si jugaste y disfrutaste de los anteriores XG, ¡chéca XGRA!

1.0 5.0





Probablemente el título no te diga mucho sobre este juego y es que la primera vez que escuchas este nombre, te puedes imaginar algo todo "chafa" sin mucha gracia, pero una vez que haz tenido oportunidad de verlo, tu opinión cambia por completo.

Por principio, veamos un poco sobre la trama del juego. Todo comienza cuando el protagonista (o sea, tú) despierta en una playa en la costa este de Estados Unidos. Al despertar, tu personaje se da cuenta que tiene una herida en la cabeza la cual le ha causado amnesia, y las únicas pistas de su verdadera identidad son el número XIII tatuado en su hombro y la llave de un locker del National Bank en Nueva York.

Momentos después, un grupo de asesinos guiados por un hombre llamado "Mongoose", llegan hasta la playa, pero XIII logra escapar justo a tiempo.

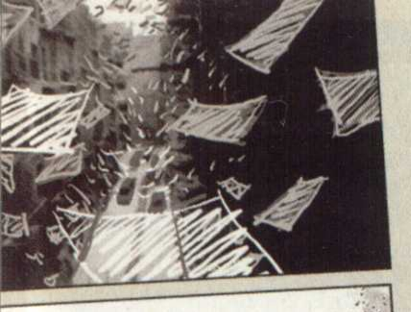
Una vez en Nueva York, XIII da con el banco y usa la llave para recoger el contenido del locker; de ahí saca un traje con varios documentos donde su identidad le es revelada, su nombre es Jason Rowland. Pero más tarda Jasón en descubrir su identidad que Mongoose en encontrarlo y una vez más, Jason debe correr por su vida tan sólo para que al intentar escapar, sea capturado por el coronel Amos del FBI. Más tarde en un edificio secreto, Amos te dice que tú le disparaste a Sheridan, presidente de los Estados Unidos de Norteamérica en una ciudad al sur de ese país, esto ocurrió el día de "The Black Sun" y Amos tiene un video amateur para probarlo.

Mientrás esto ocurre, una hermosa mujer afro-americana rescata a XIII, su nombre es Mayor Jones, y trabaja para el jefe de la armada, el General Carrington. Carrington ha sido encarcelado por un crimen que no cometió y Jones necesita la ayuda de XIII para rescatarlo ya que él se encuentra en las rocallosas, además, XIII trabajó a las ordenes de Carrington antes de perder la memoria.

La acción estilo comic te sorprenderá a cada momento.

NINTENDO GAMECUBE

Compañía: UBI SOFT Clasificación: MATURE Desarrollador: UBI SOFT Categoría: PRIMERA PERSONA Jugadores: 1-4 MULTIPLAYER







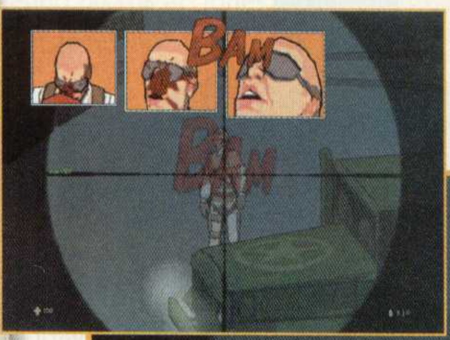






Como te puedes dar cuenta, la trama tiene muchísima intriga y hay una enorme cantidad de cabos sueltos que obviamente vas atando conforme vaya progresando la historia. Es interesante ver que el concepto se está aprovechando muy bien para sacarle jugo al juego.

Si te fijas, el escenario del juego es similar al caso de John F. Kennedy (si no sabes quién fué John F. Kennedy, te lo dejamos de tarea), claro, aquí tú debes probar la inocencia de Jason (Jason es el bueno en todo esto), pero la trampa es la misma, dos francotiradores que atentaron contra el presidente, uno fue el que verdaderamente llevó a cabo el crimen al acertar su disparo sobre Sheridan, y el otro fue usado como chivo expiatorio. Ahora, debes probar tu inocencia, ayudar a Jones y salvar a Carrington... sólo para empezar.

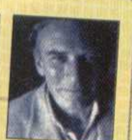






LOS AUTORES INTELECTUALES





No creas que todo el concepto de XIII se lo sacaron de la manga y listo, al contrario, XIII es un comic de origen Belga. La historia comienza en 1984 con el número llamado "Black Sun Day" el cual vendió más de 10,000 copias. A partir de aquí, el éxito fue inmenso; se pudo comprobar que era posible crear un comic para adultos que a lo largo de los años se ha mantenido en el gusto del público. Otros números igualmente exitosos se han publicado, entre ellos están: "Golden Age" "Thirteen Against One" y "The Judgment". Los autores son William Vance y Jean Van Hamme.











PERSONALIDAD Y PERSONALIDADES

Los personajes de XIII tienen un carácter y personalidad muy definidos, esto te ayuda a familiarizarte más con ellos y con la trama. Entre los personajes además de los ya mencionados, hay amigos y enemigos que en su momento conocerás. Mientras tanto analicemos a nuestro protagonista, XIII.

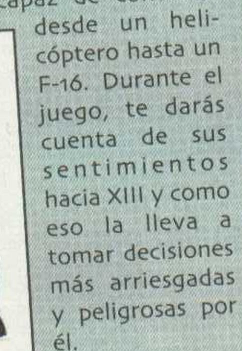
XIII

Es un hombre entre 40 y 45 años, alto, condición atlética. Sus movimientos son similares a los de un soldado y es capaz de realizar operaciones en cubierto. Su carácter es el de una persona confiable, apacible, alguien en quien siempre puedes contar. XIII es como el agente James Bond pero sin tanta arrogancia y con un toque único de misterio, además, tiene cierto toque de fragilidad y virilidad que lo hace atractivo ante las mujeres.



Mayor Jones

Además de ser la asistente del general Carrington, ella es una mujer de color, muy sexy (o eso dicen) entrenada como un soldado de primera clase. Además, es una piloto capaz de controlar desde un helicóptero hasta un F-16. Durante el juego, te darás cuenta de sus sentimientos hacia XIII y como eso la lleva a tomar decisiones más arriesgadas y peligrosas por él.



Mongoose

Este personaje es el que lleva a cabo todos los "trabajos sucios" de la gente para la cual trabaja. El viene de Europa del este con la misión de eliminar a XIII pues nuestro héroe es un testigo del crimen que se cometió contra del presidente Sheridan.



Además de estos tres personajes, hay otros tantos en los que deberás poner mucha atención, recuerda que todo el juego se trata de una conspiración y si quieres entenderle muy bien, debes tener en mente hasta el más mínimo detalle. Algunos de estos personajes son:

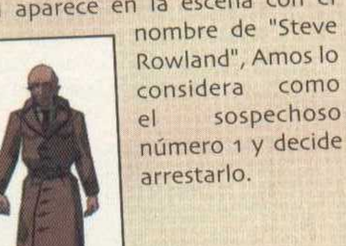
General Carrington

El fue un amigo muy cercano de William Sheridan, pero a raíz del atentado y de la lentitud por parte del FBI, él decide llevar a cabo su propia investigación de los hechos y decide que necesita la ayuda de un agente especial de las fuerzas SPADS, lamentablemente, este agente desaparece y cuando lo encuentran, tiene un ataque de amnesia.



Coronel Amos

Amos es el director general de la división antiterroristas del FBI. El fue llamado para hacerse cargo de la investigación sobre el incidente del presidente Sheridan. Cuando XIII aparece en la escena con el nombre de "Steve Rowland", Amos lo considera como el sospechoso número 1 y decide arrestarlo.



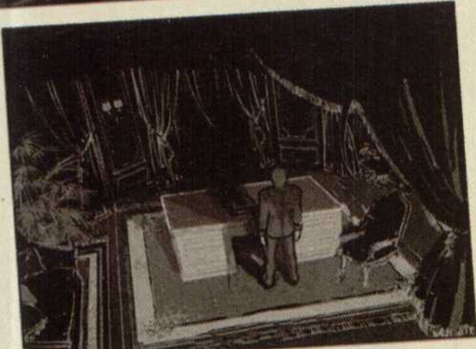
Walter "Wally" Sheridan

Wally es el hermano menor del presidente Sheridan. Después del atentado contra su hermano, él decide llevar a cabo una campaña contra Joseph Galbrain, vicepresidente de EUA. Wally también está muy interesado en la investigación que Carrington estaba llevando a cabo y en algún punto del juego, Wally tendrá la oportunidad de ayudar a XIII.








UNA HISTORIETA MUY EN SERIO

Hasta este punto sólo hemos visto lo que es el inicio de la trama y algunos de los personajes más sobresalientes; ahora, pasemos al juego y todos sus detalles.

XIII es un "Stealth-Action FPS" o sea que, es un juego en primera persona con mucha acción, pero también tendrás que hacerle al "espía" para poder infiltrarte en los diferentes escenarios del juego, en pocas palabras, es una mezcla de un juego de James Bond (usándolo nuevamente como ejemplo) con Splinter Cell.

El juego usa la ya conocida y bastante célebre técnica de Cel Shadding, la misma que se usó en The Legend of Zelda: The Wind Waker y Auto Modellista, aunque, cabe aclarar que se le está dando un enfoque distinto para aprovechar esta técnica (recuerda, el juego es más bien para adultos, no para niños).



PRESUNTOS IMPLICADOS

Otro punto interesante que tendrá este título es que contará con las voces de tres grandes personalidades, estamos hablando de David Duchovny (si, el mismo que perseguía aliens como loco en The X-Files), Eve (actriz y cantante) y Adam West (si no saben quién es Adam West no han vivido... al menos no lo suficiente). David Duchovny le dará vida a XIII, Eve le prestará su voz a la Mayor Jones mientras que Adam West hará la voz del general Carrington.

1 Adam West muestra porqué lo escogieron para el papel que lo lanzó al estrellato.

2 Eve se distrae un poco al posar para la foto.

3 David sigue en busca de las conspiraciones del gobierno.


1

2

3



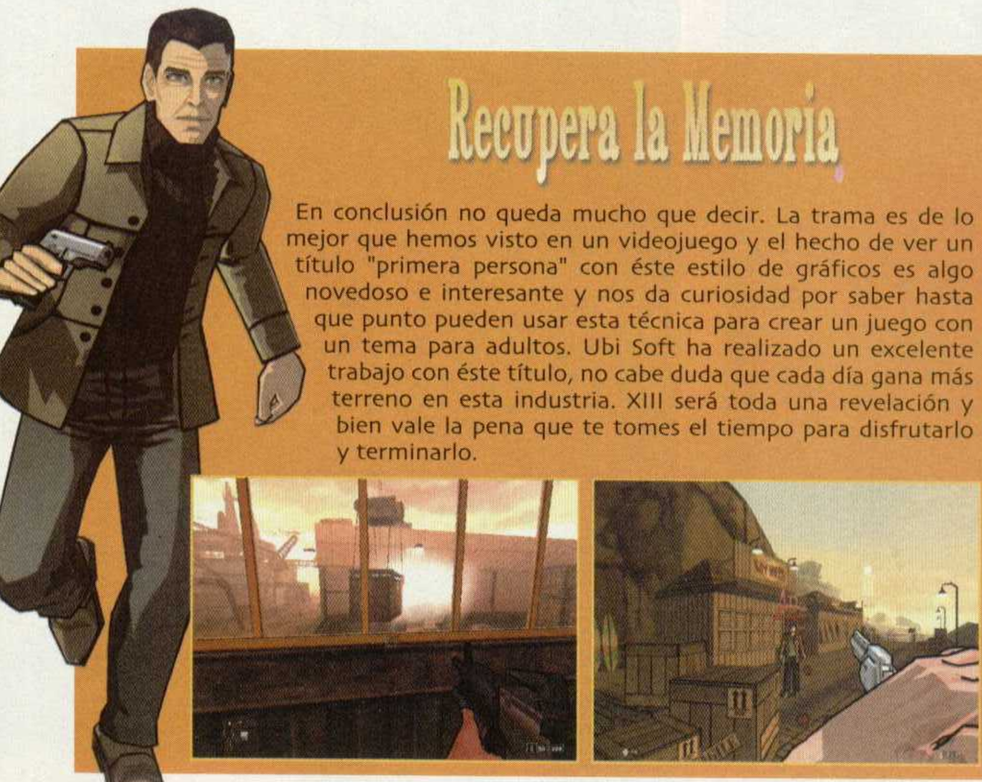


Los gráficos, aunque parecen de comic, son muy obscuros, usan mucho el recurso de las sombras y crearon un estilo único para poder darle ese toque de "película" que te mantiene atento todo el tiempo y lo hace lucir genial. Además, tiene ciertos "efectos especiales" muy buenos que sirven para "realzar" acciones como los golpes, los balazos y otros por el estilo, para estas acciones se les ocurrió poner textos como "PUFF" "ZOCK" y "BLAM" que son muy usados en los cómics.

Otro detalle que le da esta técnica y juego de sombras con los colores contrastantes, es que le dan cierto aire a una novela de detectives, obvio, si todo el juego es de espionaje, le tienes que hacer al detective, pero el asunto es que lograron darle una atmósfera muy especial que a veces te hace sentir como en los años 40. Ahora, a todo esto agrégale la música que es bastante buena y te ayuda mucho a ponerte de humor para jugar XIII.

Como es costumbre, se ha incluido un gran número de armas para atacar a tus enemigos, estas van desde cuchillos y rifles hasta pistolas "magnum" y lanza mísiles. Obviamente hay algunas armas más difíciles de conseguir que otras, pero al final, todas te serán útiles.

Y por si todo lo anterior no te es suficiente, XIII contará con un modo multiplayer donde encontrarás modos de juego cooperativos como el de "cover me" dónde entre quipos, se tendrán que cuidar las espaldas para no sucumbir ante sus respectivos oponentes.



Recupera la Memoria

En conclusión no queda mucho que decir. La trama es de lo mejor que hemos visto en un videojuego y el hecho de ver un título "primera persona" con éste estilo de gráficos es algo novedoso e interesante y nos da curiosidad por saber hasta que punto pueden usar esta técnica para crear un juego con un tema para adultos. Ubi Soft ha realizado un excelente trabajo con éste título, no cabe duda que cada día gana más terreno en esta industria. XIII será toda una revelación y bien vale la pena que te tomes el tiempo para disfrutarlo y terminarlo.

RANKING



CROW 5.0

Si lo que buscas es un juego que te maneje una trama envolvente y que salga un poco fuera de lo tradicional para lograr todo un concepto diferente, XIII es sin lugar a dudas tu opción. Este juego que nos llega por parte de Ubi Soft, cuenta con muy buena movilidad y gráficos en Cel Shaded, aprovechando las capacidades del Nintendo GameCube para generar texturas profesionales, así como fuentes de luz y efectos de ambientación que le dan vida a cada escenario.

PANTEON 5.0

Siendo un gran aficionado a los juegos de todos tipos, siempre he preferido que el juego tenga una historia innovadora y no solamente un juego más del montón; como es el caso de Eternal Darkness, por lo que cuando supe de XIII, no dudé ni por un momento en querer jugarlo y por fin, pude comprobar que es realmente una nueva experiencia. Si eres de los que exigen lo mejor de un juego como tu servidor, no lo puedes dejar de checar, es un título que bien vale la pena.



ENRAK 5.0

XIII me cautivó desde el primer momento en que lo vi, el concepto que manejan, la trama, los gráficos, la música, los personajes, en fin, todo lo que rodea al juego es increíble, realmente logra cautivar tu atención, especialmente si eres un video jugador adulto. Creo que Ubi Soft hizo un excelente trabajo con este título, además, que la participación de actores de la talla de Adam West y David Duchovny le dará un estilo único que no habíamos visto antes. Definitivamente XIII es un título que vale la pena.

1.0 — 5.0





WarioWare, Inc. Mega Microgames

Obtén el Boss Game

Termina el juego normal para obtener este modo en el que puedes retar a los jefes del juego.

Easy Game

Derrota a Wario en el modo estándar para obtener este modo.

Hard Mode

Obtén 15 o más en el Thrilling Game.

Mini Games

Gana 25 juegos en las escenas de Jimmy par obtener las versiones especiales de Dr. Wario, Fly Swatter y Wario´s Sheriff.

Music Test

Ve a las opciones del juego y entra en la pantalla de Name Entry, seleccióna Yes y presiona L para que puedas escuchar todas las músicas del juego.

Obtén a Pyoro

Gana en todos los juegos sencillo de cada jugador para que habilites a Pyoro.

Pyoro II

Ahora debes ganar una medalla en cada juego en el modo de Grid Mode.

Habilita la Staff Page

Termina el juego normal para que obtengas esta opción que te muestra a toda la gente que hizo posible Wario Ware.

Thrilling Game

Para tener este modo debes de tener un récord alto al terminar el Easy Game.

Mario Golf:

Mejores jugadores

Para obtener mejores versiones de cada personaje, acepta la invitación en el modo Character Matches y derrótalos. Si no eres invitado, no podrás tener las mejoras de los personajes.

Habilita otros cursos

Cheep Cheep Falls: Gana la copa Lakitu en el modo Tournament

Shifting Sand: Gana el torneo Cheep Cheep en el modo Tournament

Blooper Bay: Gana Sands Classic en el modo Tournament

Peach´s Castle Grounds: En el modo Tournament debes ganar Blooper Open

Bowser Badlands: Gana Peach´s Invitational en el modo Tournament

Personajes secretos

Boo: Consigue 50 Badges en el modo Tournament

Bowser Jr.: Consigue todas las estrellas en el Ring Mode con cualquier personaje.

Petey Piranha: Completa los modos Shooting, Approaching y Putting en los tres niveles de dificultad.

Shadow Mario: Obtén una Best Badge por cada hoyo en Tournament Mode (puedes usar cualquier combinación de personajes).

Habilita eventos especiales

En la pantalla del título presiona el botón Z y Start para que aparezca la opción de los eventos especiales. Aquí podrás jugar el afamado Hole-In One Contest y Password Tournament.

Para obtener el Target Tour Tournament introduce el siguiente código en la pantalla de Password Tournament:
CEUFPXJ1

Para habilitar el Hollywood Video Tournament introduce este otro código:
BJGQBULZ



Toadstool Tour

Cambia el clima

Si no te gusta el clima que te toca, puedes cambiarlo al salvar tu juego y volverlo a cargar y que el clima es generado al azar cada vez que se carga un hoyo.

Pikmin invasores

Durante la Peach Invitational, si una bola cae en las flores amarillas, escucharás un ruido y verás un Pikmin salir volando y gritando. Presiona B para verlo en la repetición.

Repetición rápida

Una vez que tu tiro se haya detenido, puedes presionar B para ver la repetición instantánea de la acción. La cámara cambiará de ángulo cada vez que cheques la repetición y puedes hacer que la acción sea más rápida si dejas presiona el botón A.

Super Spins

Por si no lo habías notado puedes darle efectos a la bola para ayudarte en ciertas ocasiones como cuando el hoyo está en una pendiente o bien, si quieres librar más distancia. Hay cuatro tipos de giros que puedes usar dependiendo de la combinación de botones que presiones; debes presionar el combo rápidamente.

A, A: Normal Topspin
B, B: Normal Backspin
A, B: Super Topspin
B, A: Super Backspin

MegaMan Network Transmission

Pelea con Bass

En Den Area 3, arriba del área con los bloques que caen justo antes de FireMan está un plataforma secreta. Necesitarás usar un par de ocasiones tu doble salto para llegar hasta un puerta bloqueada. Debes tener todos los chips Navi de los jefes, incluyendo el de ProtoMan para poder entrar y retar al jefe.

Juego secreto

En la esquina superior derecha de la sección de pinballs de Arcade Comp 2 hay un Link oculto. Entra aquí para encontrar un casino donde puedes jugar y conseguir nuevos chips. Para entrar aquí, salta a la plataforma que se mueve y baja en el extremo derecho.

Combos

Al equipar chips específicos al mismo tiempo, puedes crear nuevas armas, aquí te incluimos una lista de los combos que puedes lograr.

Zeta Cannon: Cannon + Hi Cannon
Zeta Ratton: Ratton1 + Ratton2 + Ratton3
Giga Burst: Spreader + Bubble + Heat Shot
Stream Arrow: DoubNdl + TripNdl + QuadNdl
Greatest Bomb: LilBomb + CrosBomb + BigBomb
Dream Sword 1: Sword + WideSword + LongSword
Dream Sword 2: FireSword + AquaSword +ElecSword
Dream Sword 3: FireBlade + AquaBlade + ElecBlade
Machine Punch: GutPunch + ColdPunch + DashAttack
Star Shower: SoniSlash + GravHold + Star Arrow
Big Heart: Reapair + Recov300 + Roll
Guts Shoot: MetGuard + Dash Attack + GutsMan
Double Hero: CutSword + VarSword + ProtoMan
Zero Counter: HiGuard + ZetSaber + Zero

Castlevania Aria of Sorrow

Sin items:

Introduce NOUSE como tu nombre al inicio del juego para que no uses ítems en el juego.

Sin Souls:

Introduce el nombre NOSOUL para que te avientes el juego sin usar las almas de los enemigos.

El mejor final:

Para obtener el mejor final del juego, junta todos los libros y derrota a Graham, serás llevado a pelear contra Chaos; derrótalo para que veas el mejor final del juego.

Modo Boss Rush:

Simplemente termina el juego, este modo lo puedes checar en el menú "Special".

Hard Mode:

Termina el juego obteniendo el mejor final para que habilites el modo Hard.

Juega con Julius Belmont:

Termina el juego con Soma y empieza un juego nuevo usando el nombre JULIUS para que uses a este Belmont en el juego.



Advance Wars 2: Black Hole Rising

Checa las imagenes:

En la pantalla de sonido debes presionar Select. Aquí podrás ver diferentes imágenes del juego. Presiona Derecha o Izquierda en el Pad para pasarlas, son 26 en total; si quieres salir, solo presiona B.



He-Man: The Power of Grayskull

Passwords para los niveles:

NIVEL 2: KMNCLDNT
NIVEL 3: HVDNBTTR
NIVEL 4: VLNTFFRT
NIVEL 5: FHSMBSHS
NIVEL 6: BHLDNGTL
NIVEL 7: THNKYHMN
NIVEL 8: THSNRSTR
NIVEL 9: DMGRBSGV
NIVEL 10: WTCHTHMN
NIVEL 11: FLLYRSTR
NIVEL 12: DMGSHRNS
NIVEL 13: WRKLKDMG

Daredevil

Passwords para los niveles de este gran juego

Rooftop Rumble	Y*PSC**K**4
This Traffic Is Murder	F*FNK*TKFKH
No Way To Treat A Lady	CCKMC*R*B*P
A Question of Honor	oCKN**4**KR
Fighting With Shadows	WCP7D*CDGKM
Over Troubled Waters	H**7LBK5**D
Master of the Hand	4**3NB23GKL
Descent into Madness	MCP3NBY5B*L
Into the Savage Sewers	MCF2J*K5ZKD
Battle Below Ground	RCK6JB4VW*L
The King Commands	RCK2QBRVXKB
Wrong Side of the Tracks	RL*7S*RXHKM
Out of the Darkness	MNF39*MVJKN
No Return Ticket	4LTPZBP5R*K
Switchback	RST21BK3SKK
Like Looking in a Mirror	RQYQZCPV8*M
Bad for Business	4QYQ7CK39KC
Long Hard Climb	4S2PZC459B*
Building Tension	47T77D435L*
My Aim is True	MZY2ZRR5NBK
All That Money Can Buy	8ZY7ZRMXML*
Final Showdown	MZ231S6XSGN

Nota: para que funcionen estos passwords, sustituye los asteriscos por las caras de Daredevil.



Finding Nemo

Passwords especiales

Selección de nivel y todas las imágenes de la galería:

M6HM

NIVEL 2: HZ51
NIVEL 3: ZZ51
NIVEL 4: 8061
NIVEL 5: QHP1
NIVEL 6: 8BP1
NIVEL 7: 73P1
NIVEL 8: 8MN2
NIVEL 9: 7452

ULTIMO NIVEL:

HoCo

a fondo

auto modellista™

© 2003, Capcom



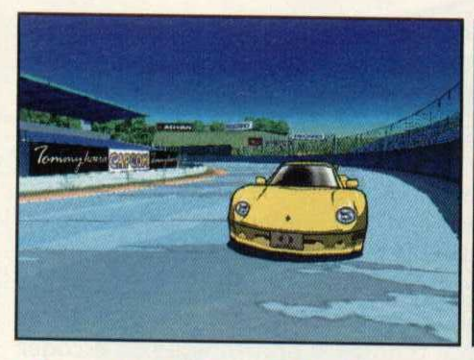


Si eres todo un aficionado a la velocidad y a los juego de carreras donde realmente sientas como si tú fueras quien va conduciendo, te dará gusto saber que Capcom ha decidido lanzar al mercado americano la versión de Auto Modellista para el Nintendo GameCube. Este juego se caracterizó por su estilizado diseño así como por la buena respuesta que tienen los vehículos con respecto al control y los comandos o movimientos que realices. Así que demos inicio con el siguiente artículo que te hemos preparado, donde abordaremos todos y cada uno de los detalles de este juego de automovilismo.

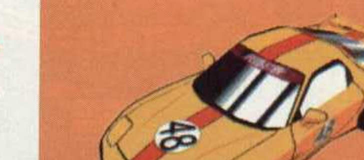
Una de las características más visibles de este título de Capcom, es que esta completamente diseñado en gráficos Cel Shaded (de la misma forma que has visto juegos como Cel Damage, The Legend of Zelda: The Wind Waker, XIII e incluso Black & Bruised) con lo que se logra un juego un tanto diferente a lo que estamos acostumbrados ya que generalmente en cuanto a automovilismo se refiere, los licenciatarios trataban de recrear al máximo los detalles para cada vehículo, tanto así que incluso parecen fotografías como es el caso de Need For Speed o Burn Out, sin embargo, en Auto Modellista, los programadores y diseñadores tomaron todo su ingenio para enfrascarlo en un juego que pareciera una animación de televisión pero que tuviera detalles muy apegados a la realidad para dar el efecto que este justo entre el punto caricaturesco y realista.

NINTENDO GAMECUBE

Compañía: CAPCOM Clasificación: EVERYONE Desarrollador: CAPCOM Memoria: MINI DVD Categoría: CARRERAS Jugadores: PENDIENTE



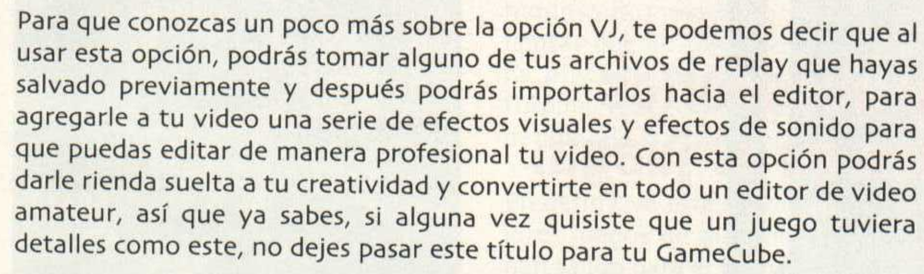




Mas de 60 vehículos y 9 impresionantes pistas.

En Auto Modellista pondrás participar en múltiples modalidades del juego e incluso una muy curiosa llamada Garage Mode, aquí, tendrás la oportunidad de personalizar tu Garage de acuerdo a tus gustos personales y conforme avances en el juego, podrás ir agregando múltiples detalles a tu garage para hacerlo más vistoso. De hecho una de las categorías de juego que más nos gusto fue "VJ", donde podrás crear y ver los replay del juego para disfrutar al máximo cada detalle que hayas visto a lo largo de toda la pista. Pero eso no es todo, ya que podrás competir en aproximadamente 9 diferentes pistas, cada una con detalles variados que le dan un replay value enorme al juego, además de contar con una amplia lista de vehículos disponibles (aprox. 69) de diversas compañías de autos, algunos de estos son el Viper GTS, Camaro Z28, Corvette, Honda Coupe, Shelby Cobra 427 Competition y el Acura Integra Type-R, así que ya sabes, si de carros deportivos y de alta velocidad se trata, en Auto Modellista encontrarás modelos muy variados.





Para que conozcas un poco más sobre la opción VJ, te podemos decir que al usar esta opción, podrás tomar alguno de tus archivos de replay que hayas salvado previamente y después podrás importarlos hacia el editor, para agregarle a tu video una serie de efectos visuales y efectos de sonido para que puedas editar de manera profesional tu video. Con esta opción podrás darle rienda suelta a tu creatividad y convertirte en todo un editor de video amateur, así que ya sabes, si alguna vez quisiste que un juego tuviera detalles como este, no dejes pasar este título para tu GameCube.



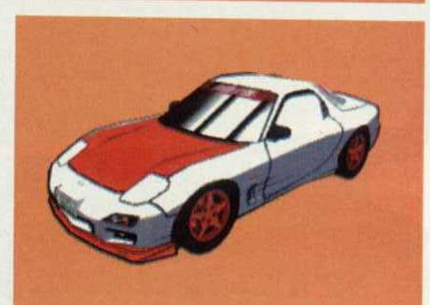








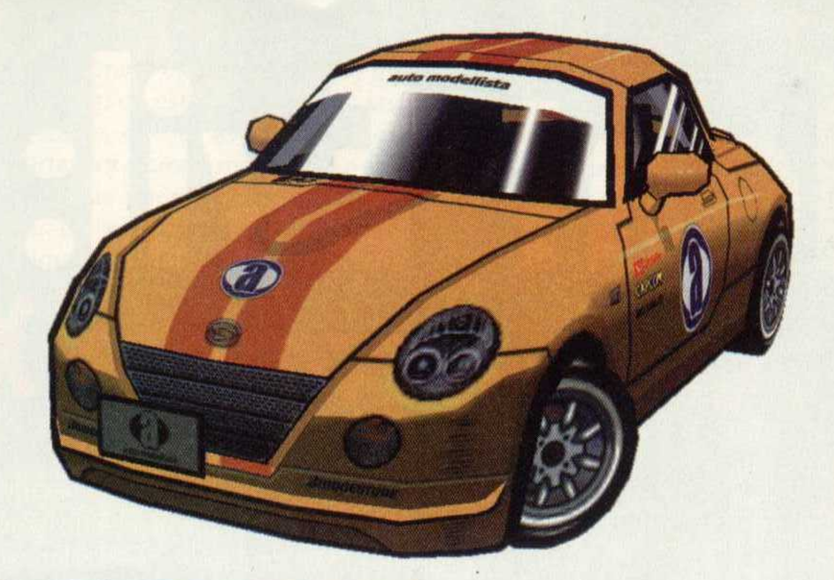






Otra de las opciones en este juego es Arcade, donde podrás participar en 3 diferentes modos (Single Race, Versus y Time Attack). En el modo de Single Race podrás seleccionar diferentes pistas, así como la dirección que quieras seguir en la carrera. Esto es algo importante para algunos cursos porque se determinará si estas compitiendo en un desafío ascendente o un desafío en declive, pero para las otras pistas, indica simplemente si vas a participar en dirección contraria o la dirección normal de cada pista. Así mismo, una vez que hayas seleccionado la pista, tendrás la oportunidad de escoger el vehículo con el que quieres participar, notarás que hay una enorme lista de compañías como Toyota, Honda, Mazda, Nissan, Subaru, Mitsubishi, Daihatsu o Suzuki por mencionar algunas. Pero eso no es todo, ya que cada compañía contará con diversos modelos de autos para ofrecerte y ya es tu decisión el elegir el más adecuado a tus necesidades. Te recordamos que cada vehículo de cada compañía posee diferentes características (Como aceleración, estabilidad, control de manejo, freno, entre otras), por lo que no dudes en checar sus ventajas o desventajas antes de entrar a cada carrera y si ya en plena pista notas que el auto no es lo que esperabas, cámbialo por algún otro más acorde a lo que buscas.

Gana más autos y accesorios conforme compites en el juego.











Como es común en los juegos de automovilismo, aquí también serás recompensado conforme vayas logrando buenos resultados en el juego, logrando así que tu galería de vehículos se incremente. Y como detalle adicional podrás personalizar tus vehículos a tu gusto, ya sea en el color de la pintura, defensas, spoilers, alerones y muchos otros detalles más que harán de tu vehículo algo único. Otros puntos a modificar, pueden ser el tipo de llantas que quieres usar en la carrera, así como los frenos, suspensión, turbina, reducción de peso y demás detalles de la maquinaria.

En definitiva este es uno de los mejores juegos de automovilismo que han salido para el GameCube ya que nos ofrece una gran variedad de aspectos que te permitirás modificar muy a tu gusto tanto los vehículos como el garage. Las gráficas, como te mencionamos al principio del artículo son muy estilizadas y en general parecerá como si estuvieras viendo un capítulo de alguna serie de televisión gracias al tipo Cel Shaded que manejaron en este juego. En cuanto a la movilidad te comentamos que no tendrás problemas para dominar las pistas ni en las curvas o en las rectas, ya que aunque al principio te cueste un poco de trabajo, después de algunas vueltas te acostumbrarás y te convertirás en todo un As del volante en Auto Modelista.

RANKING



ENRAK 4.0

Auto Modellista es bastante entretenido, sus gráficos lo hacen muy llamativo y la jugabilidad no es del todo mala, además, cuenta con las licencias de más de 69 automóviles de la vida real; esto me agrada mucho ya que le da cierto toque de realismo al juego y si eres aficionado al automovilismo seguramente también te gustará este detalle. Si disfrutas de los buenos juegos de carreras con mucha velocidad y emoción, no dudes en echarle un ojo.



CROW 4.0

Ya es muy común que los licenciarios hagan sus juegos en gráficos Cel Shaded, esto para darle un aspecto diferente a lo que tradicionalmente se nos ha mostrado en todo este tiempo y bueno, ya que hemos visto juegos de todo tipo este es el turno para el automovilismo. Auto Modellista es un muy buen título de carreras y más aún si eres fan de este tipo de juegos. La movilidad es bastante buena pero lo mejor de todo son las opciones de juego así como el Garage Mode.

PANTEON 4.0

Los juegos basados en las carreras clandestinas con automóviles de súper lujo no son cosa novedosa, a pesar de eso, cuando por fin pude jugar este estupendo título me quedé pasmado de todo lo que puedes hacer y deshacer con las opciones de este juego. Realmente me gustó mucho el realismo y la acción que se desarrolla mientras vas corriendo a toda velocidad por las calles. Si eres fan de la velocidad y te enloquecen las carreras de autos, no te lo puedes perder.

1.0 5.0



Resident Evil:

Code Veronica X

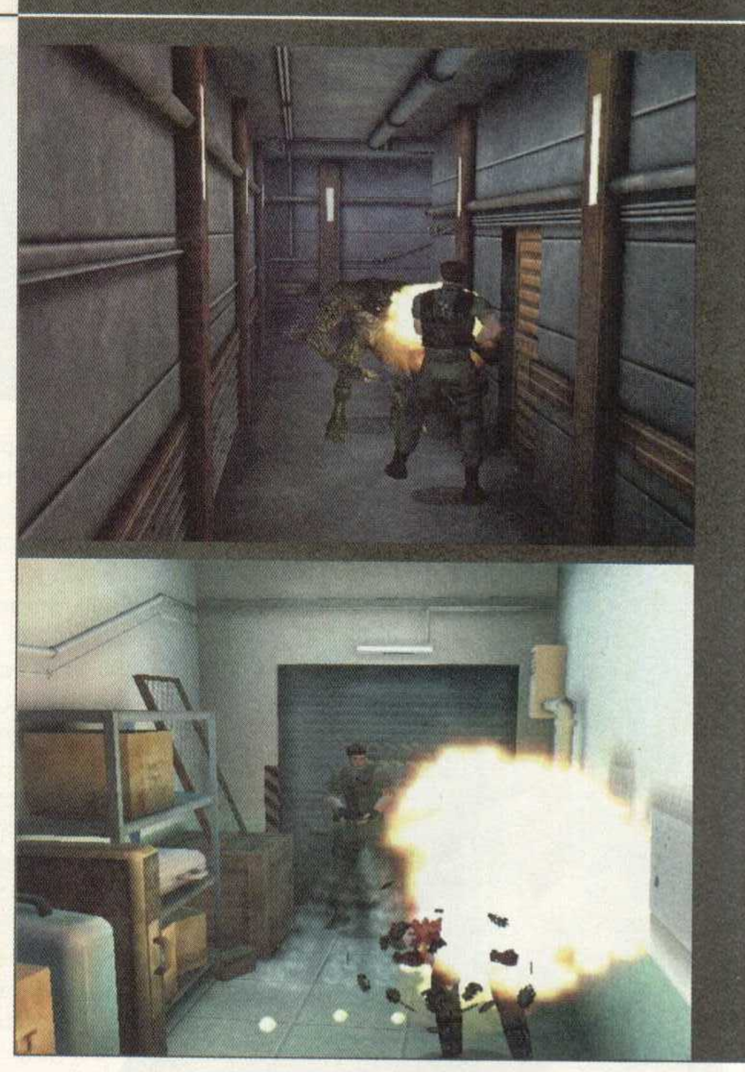
Una de las noticias que más impactaron para el GameCube, fue la gran lista de juegos que se tenían planeados lanzar para esta consola en los próximos meses, de esos juegos, uno de los que más impacto fue sin duda Resident Evil, que por cierto fue recreado totalmente en todos los escenarios para dar un aspecto mucho más profesional y con mejores detalles que le dieron una imagen más fresca al juego, pero eso no fue todo, sino que también se anunció el próximo lanzamiento de Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil 0 (los cuales ya están en todas las tiendas) y para completar la colección, este mes podremos tener el maravilloso Resident Evil Code Veronica para el GCN.

Sin duda, este es uno de los grandes convenios que se han logrado para Nintendo ya que incluso pronto tendremos una nueva versión de Resident Evil exclusivamente para el Nintendo GameCube y por supuesto nos referimos a Resident Evil 4.

NINTENDO GAMECUBE

Compañía: CAPCOM Clasificación: MATURE Desarrollador: CAPCOM Memoria: MINI DVD Categoría: ACCIÓN/AVENTURA Jugadores: 1 JUGADOR

Code Veronica es quizá la parte que más expectativa ha causado en esta serie, ya que se manejan un sin fin de detalles que te ayudarán a comprender mejor la historia, así como una enorme variedad de cinemas display que podrás observar conforme avances en el juego. De igual manera, RE Code Veronica posee una continuidad bastante interesante que te mantendrá al filo de tu asiento por todo el rato que pases jugándolo ya que como debes saber si es que has jugado las versiones anteriores, la acción en estos juegos es algo que no se deja esperar y por ello, tendrás múltiples enfrentamientos con zombies y uno que otro perro que tratarán de eliminarte.

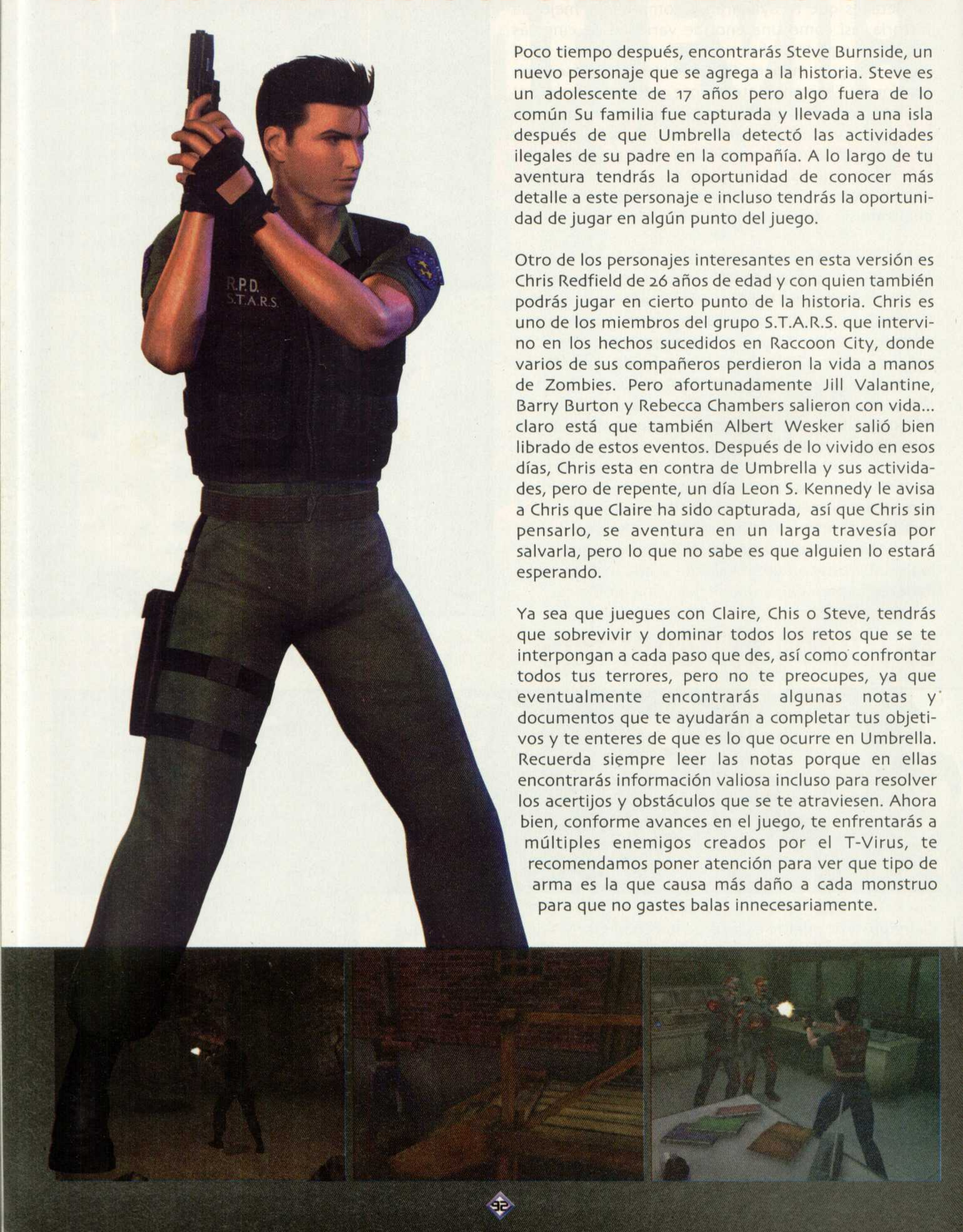


La historia toma lugar 3 meses después de los eventos ocurridos en Resident Evil 2 y como es de imaginarse, Claire continúa con la búsqueda de su hermano Chris Redfield (quien fue transferido junto con algunos miembros de los S.T.A.R.S. a Europa, para buscar la verdad sobre Umbrella). Después de que Claire iniciara su búsqueda en Raccoon, conoció a Leon S. Kennedy, un policía novato quien acababa de llegar a Raccoon City y con quien haría equipo para explorar la ciudad. Si recuerdas RE2 ,salió hace unos años para el N64 y hace poco se hizo la conversión al GameCube, así que si no lo has jugado te lo recomendamos ampliamente. Por otro lado, Umbrella, una compañía farmacéutica ha transformado la ciudad en una aldea Zombie con ayuda del T-Virus, un arma biológica que estaban desarrollando y que incluso están mejorando para hacer una mejor arma biológica.

EL TERROR SE APODERARÁ DE TU NINTENDO GAMECUBE...

Claire posteriormente escapó de Raccoon City y siguió con su búsqueda que la llevaría a los cuarteles de Umbrella en Paris, Francia. En ese tiempo, ella es capturada por Rodrigo Raval y posteriormente llevada a una prisión en una isla de Rockfort, sin embargo, repentinamente este lugar fue atacado bajo extrañas circunstancias y Claire es dejada en libertad por un agente de Umbrella, dando inicio nuevamente a la incesante acción y peligros, enfrentándote a nuevos obstáculos y conociendo más personajes con los que interactuarás bastante en diversos puntos del juego, pero sobre todo, podrás recorrer en cada uno de los extensos escenarios en los que debes probar todas tus habilidades mientras escapas de toda clase de monstruos y nuevas armas biológicas.

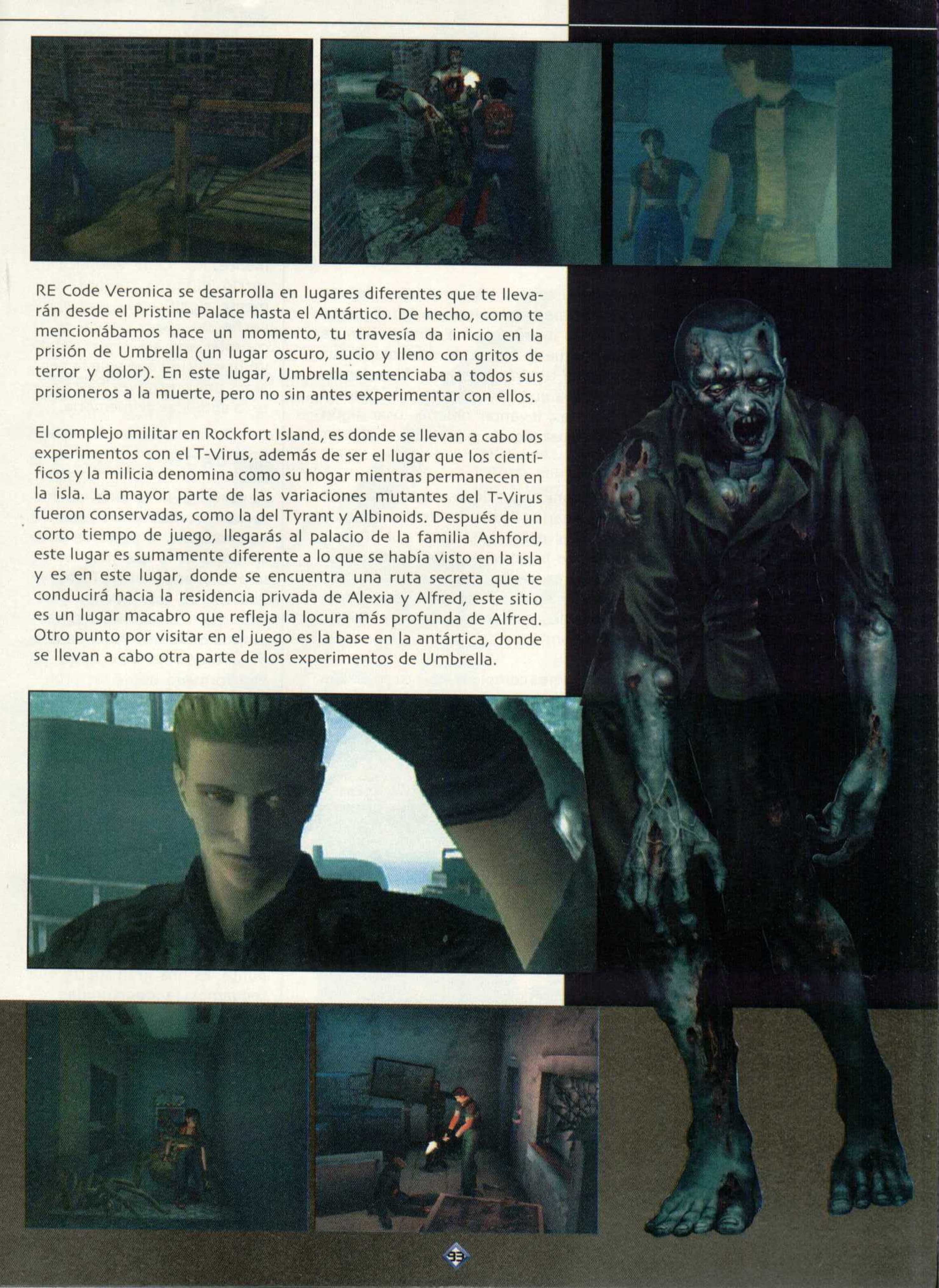
NUEVOS PERSONAJES SE UNEN A LA HISTORIA



Poco tiempo después, encontrarás Steve Burnside, un nuevo personaje que se agrega a la historia. Steve es un adolescente de 17 años pero algo fuera de lo común Su familia fue capturada y llevada a una isla después de que Umbrella detectó las actividades ilegales de su padre en la compañía. A lo largo de tu aventura tendrás la oportunidad de conocer más detalle a este personaje e incluso tendrás la oportunidad de jugar en algún punto del juego.

Otro de los personajes interesantes en esta versión es Chris Redfield de 26 años de edad y con quien también podrás jugar en cierto punto de la historia. Chris es uno de los miembros del grupo S.T.A.R.S. que intervino en los hechos sucedidos en Raccoon City, donde varios de sus compañeros perdieron la vida a manos de Zombies. Pero afortunadamente Jill Valantine, Barry Burton y Rebecca Chambers salieron con vida... claro está que también Albert Wesker salió bien librado de estos eventos. Después de lo vivido en esos días, Chris esta en contra de Umbrella y sus actividades, pero de repente, un día Leon S. Kennedy le avisa a Chris que Claire ha sido capturada, así que Chris sin pensarlo, se aventura en un larga travesía por salvarla, pero lo que no sabe es que alguien lo estará esperando.

Ya sea que juegues con Claire, Chis o Steve, tendrás que sobrevivir y dominar todos los retos que se te interpongan a cada paso que des, así como confrontar todos tus terrores, pero no te preocupes, ya que eventualmente encontrarás algunas notas y documentos que te ayudarán a completar tus objetivos y te enteres de que es lo que ocurre en Umbrella. Recuerda siempre leer las notas porque en ellas encontrarás información valiosa incluso para resolver los acertijos y obstáculos que se te atraviesen. Ahora bien, conforme avances en el juego, te enfrentarás a múltiples enemigos creados por el T-Virus, te recomendamos poner atención para ver que tipo de arma es la que causa más daño a cada monstruo para que no gastes balas innecesariamente.



RE Code Veronica se desarrolla en lugares diferentes que te llevarán desde el Pristine Palace hasta el Antártico. De hecho, como te mencionábamos hace un momento, tu travesía da inicio en la prisión de Umbrella (un lugar oscuro, sucio y lleno con gritos de terror y dolor). En este lugar, Umbrella sentenciaba a todos sus prisioneros a la muerte, pero no sin antes experimentar con ellos.

El complejo militar en Rockfort Island, es donde se llevan a cabo los experimentos con el T-Virus, además de ser el lugar que los científicos y la milicia denomina como su hogar mientras permanecen en la isla. La mayor parte de las variaciones mutantes del T-Virus fueron conservadas, como la del Tyrant y Albinoids. Después de un corto tiempo de juego, llegarás al palacio de la familia Ashford, este lugar es sumamente diferente a lo que se había visto en la isla y es en este lugar, donde se encuentra una ruta secreta que te conducirá hacia la residencia privada de Alexia y Alfred, este sitio es un lugar macabro que refleja la locura más profunda de Alfred. Otro punto por visitar en el juego es la base en la antártica, donde se llevan a cabo otra parte de los experimentos de Umbrella.





Y ahora que ya sabes un poco sobre la historia y los personajes, deja te comentamos sobre otras cuestiones bastante interesantes en el juego, como por ejemplo el gameplay. Si ya has jugado alguna otra versión de Resident Evil para el GameCube sabrás que la forma de controlar a tus personajes es muy sencilla, con lo que no tendrás que aprenderte largos comandos para realizar un movimientos ya que básicamente solo tendrás botones de acción para disparar tus armas, levantar objetos, usar algún ítem o simplemente para correr y escapar de las garras de cualquier Zombie.

Así mismo, las gráficas de este Code Veronica son de lo mejor que se ha visto ya que nos presenta múltiples escenarios llenos de efectos de luz y animaciones que le dan vida a cada nivel del juego, tanto que incluso parezca real. Por otro lado, el diseño de los personajes definitivamente es superior al de los usados para los anteriores juegos, dando así un tipo de texturas que se vean mucho más impresionantes, no solo con los personajes clave, sino con todos y cada uno de los que participan en el juego, desde los tradicionales perros, hasta los Zombies y demás.

En definitiva, si eres un fan de la serie y quieres complementar tu colección en el Nintendo GameCube, no puedes dejar pasar este título, puesto que además de ofrecerte varias horas de acción y terror, te dará la oportunidad de descubrir detalles que quizá nunca te habías imaginado sobre la historia de Resident Evil.



RANKING



ENRAK 5.0

Como gran fan de Resident Evil, estoy muy contento de ver que toda la saga de Resident Evil ya está disponible para el Nintendo GameCube (claro, aún nos flata Resident Evil 4), aunque lamentablemente, RE: Code Verónica no sufrió ninguna mejora realmente significativa que aproveche las capacidades de la consola; aún así, sigue siendo un gran título que vale la pena jugar una y otra vez hasta que te lo aprendas de memoria.

CROW 5.0

Resident Evil es una de mis sagas favoritas y sin temor a equivocarme, la parte de Code Veronica es la que más me ha impresionado hasta la fecha, ya que cuenta con muchos detalles que te aclaran ciertos puntos de la historia y te despejan todos esos huecos que se han formado desde las primeras acciones en la mansion Spencer. Las gráficas son increíbles, al igual que el sonido, pero lo que más me agrada es la acción que vivirás a cada paso que des en el juego.

PANTEON 5.0

Casi podría decir que no hay videojugador que no haya jugado, visto o al menos escuchado hablar de esta serie que de verdad pone los pelos de punta. Es una gran suerte que tengamos la oportunidad de jugar los títulos de esta saga en el Nintendo GameCube para poder disfrutar de una de las mejores historias, cargar nuestras armas y asustarnos un poco. Este juego es muy bueno, así que lo recomiendomucho, ¿qué más puedo decir? el nombre Resident Evil lo dice todo.

1.0 — 5.0

The Legend of Zelda The Wind Waker

Hola amigos de Club Nintendo, espero me puedan ayudar con unas dudas del juego The Legend of Zelda: The Wind Waker, ya que después de pasar el segundo calabozo no sé que hacer, ya que para entrar al barco pirata me piden una clave, pero no sé como obtenerla. También me piden derribar una roca gigante en Ouset Island pero la tienda de bombas esta cerrada y no se como abrirla. Espero me puedan ayudar, mil gracias.
Christopher Cuenca G.

Hola Christopher, claro que te ayudamos, solo sigue estas indicaciones para que puedas obtener las bombas y destruir la Roca que te impide tomar la Nayru´s Pearl.

Lo primero que tienes que hacer después de pasar el segundo calabozo es dirigirte hacia Windfall Island, al llegar dirígete hacia la izquierda a donde esta la tienda de bombas, como ya lo notaste no puedes entrar por que esta cerrada por dentro además de que se escuchan unos ruidos extraños. Ahora rodea la tienda por el lado izquierdo, verás que el camino es muy reducido para que Link pueda caminar por ahí, así que acércate lo más posible a la pared hasta que en el icono del Botón "A" aparezca la palabra "Slide" ahora presiónalo; con esto Link caminará muy pegado a la pared. Continúa así hasta llegar del otro lado donde verás una enredadera en la pared, sube por ella hasta llegar al techo de la tienda, ahora verás un pequeño túnel, entra por él y te enterarás que los piratas tienen amordazado al dueño de la tienda para robarle unas bombas. Ahora los piratas comenzaran a conversar y uno de ellos mencionará la clave con la que podrás entrar al barco. Ya con la clave en tu poder ve al barco pirata. Dentro de él, uno de los piratas te retará a un juego de habilidad en el cual, si lo haces correctamente, te premiará con las preciadas bombas.

Ahora dirígete hacia Outset Island; al llegar, sin bajarte de tu bote y teniendo equipadas las bombas, navega hacia el lado derecho de la isla y encontrarás la piedra que tienes que destruir con las bombas al hacerlo descubrirás una entrada donde se encuentra Jabun quien te dará la Nayru´s Pearl. Esperamos que con esta ayuda puedas continuar con tu aventura y te deseamos buena suerte... la necesitaras.

¿Podrían ayudarme con la localización de las botellas en The Legend of Zelda: The Wind Waker?
Miguel A Rojas.

El juego cuenta con 4 botellas de bastante utilidad, ya que puedes guardar hadas que te revitalizan cuando se te acaba tu energía o una sabrosa sopa hecha por tu abuela. Para obtener la primer botella tienes que ir a Dragon Roost Island, estando ahí, conocerás a una pequeña de nombre Medli habla con ella para conseguir la primer botella.

Para la segunda botella dirígete tres cuadrantes hacia debajo de Dragon Roost Island, ahí encontraras un submarino, entra en él y te enfrentarás con varios enemigos, al derrotarlos aparecerá un cofre en el cual esta la segunda botella.

Para la tercera botella tienes que estar muy pendiente del correo ya que Beedle te enviara un mapa con la localización de todas sus tiendas flotantes pero además una carta donde te avisará que tiene una promoción muy especial en una de sus tiendas, ahora revisa el mapa que te mandó y notarás que todas las tiendas están representadas por la cara de Beedle, pero hay una que es distinta a las demás. Dirígete hacia esa tienda y ahí el te venderá una botella por 500 rupias, además puedes comprar un cuarto de corazón y un Treasure Chart.

La cuarta botella esta en Windfall Island y para conseguirla espera a que sea de noche, ahora cerca de la cafetería de la isla encontraras a una niña, habla con ella, te contestara que te alejes, hazle caso y retírate un poco, inmediatamente notaras que empieza a correr, síguela cuidadosamente. Después se detendrá y tratará de abrir una caja fuerte, sorpréndela, la niña te dirá que no le digas a nadie lo que has visto, pero en vez de eso, le tendrás que dar un par de consejos sobre como trabajar honradamente entonces ella se arrepentirá y como agradecimiento te dará la cuarta botella.

ULTIMA PAGINA

Club Nintendo • Año 12 • Octubre 2003

Hemos llegado al final de la edición de Octubre, pero no te preocupes, el próximo mes estaremos de vuelta con más información sobre los temas que más te interesan de la industria del videojuego, así como las noticias más frescas del momento. Recuerda que tendremos mucho de que hablar por toda la extensa gama de juegos que salen en ese mes, así que por lo mientras checa un poco de lo que podrás ver en el próximo número de tu revista Club Nintendo.



A Fondo Spawn

Spawn, el famoso personaje creado por Todd McFarlane llega al Nintendo GameCube en una nueva aventura totalmente en 3-D, donde encontrarás todas y cada una de las tradicionales habilidades sobrehumanas de este mítico ser. Así como sus técnicas de combate cuerpo a cuerpo y su traje simbiótico. Sin duda uno de los grandes juegos para este fin de año y del que te estaremos comentando más en el siguiente número.

"Valens"

A Fondo Gladius

En Gladius podrás elegir de entre 1 de los 2 personajes (Ursula o Valens). Ursula, de la tierra norteña de Nordagh, es la hija de un gran rey bárbaro, mientras que Valens es el hijo de uno de los gladiadores más grandes del imperio. Y ahora, un conflicto sangriento entre sus dos patrias dio lugar a un maligno dios que destruyó casi a toda la humanidad dando inicio a esta aventura.



A Fondo True Crime Streets of L.A.

Este es un juego bastante interesante que nos trae Activision, ya que se manejan detalles realistas como el hecho de recrear una muy buena parte de Los Angeles, respetando hasta el más mínimo detalle. Aquí tomas el papel de Nick Kang, un ex policía quien debe limpiar todo el crimen que hay en la ciudad. Las gráficas son bastante impresionantes, al igual que la movilidad y e l sonido.

Pero eso no es todo, ya que además te tendremos nuestras clásicas secciones como S.O.S., Dr. Mario, Extra, Top Ten y muchas otras más, así que manténte pendiente y no te pierdas por nada el siguiente número de esta tu revista Club Nintendo.

**Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Col. Santa Fe,
Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210 , México D.F.**

